CONTO
Chama, uma história em Khubar

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR
Novos PdMs para a Constelação do Sabre

CHEFE DE FASE ESPECIAL
Os vilões da Guerra Artoniana

POKÉMON
A segunda e última parte da adaptação

ESPECIAL CCXP
Fotos do maior evento nerd do mundo

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 138

DICAS DE MESTRE
COMO LIDAR COM MATAR-PILHAR-DESTRUIR

PEQUENAS AVENTURAS
UMA PONTE MUITO DISPUTADA

RESENHAS
O HOMEM NO CASTELO ALTO • *O NOME DO VENTO* • *MAGNUM*

O Xamã e o Cavaleiro da Morte de *World of Warcraft* para *Tormenta RPG* e 3D&T

DE AZEROTH PARA ARTON

CONTO
Chama, uma história em Khubar

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR
Novos PdMs para a Constelação do Sabre

ADAPTAÇÃO
Duas classes de *World of Warcraft*

POKÉMON
A segunda e última parte da adaptação

ESPECIAL CCXP
Fotos do maior evento nerd do mundo

DRAGÃO BRASIL

ANO 14 • EDIÇÃO 137

DICAS DE MESTRE
COMO LIDAR COM MATAR-PILHAR-DESTRUIR

PEQUENAS AVENTURAS
UMA PONTE MUITO DISPUTADA

RESENHAS
O HOMEM NO CASTELO ALTO • *O NOME DO VENTO* • *MAGNUM*

CHEFE DE FASE ESPECIAL

Os vilões da Guerra Artoniana

ELE

Eu sempre cito um monte de fatos e ocasiões e pessoas que me trouxeram aqui, até a *Dragão Brasil*, mas a verdade é que o responsável maior foi um só: meu pai.

Meu pai — que era chamado de Trevisan no trabalho, assim como sou hoje — foi cantor em algum lugar entre o fim dos anos 60 e meados dos anos 70. Eram outros tempos, em que artistas tinham que pagar bandas para gravar seus discos em estúdios (uma espécie de demo, para quem manja do assunto) e bater de rádio em rádio esperando um espaço nas transmissões ao vivo para demonstrar seu talento. Participou de concursos, foi até onde pode com sua voz poderosa (um de seus apelidos — que inveja — era Trovão!).

Não sei porque ele desistiu, na verdade. Nunca perguntei. Talvez o peso dos encargos da vida tenha sido alto demais. Talvez só não tenha dado certo. Talvez ele apenas tenha resolvido tomar outro rumo. O que eu sei, mesmo sem nunca ter perguntado, é que tudo isso pesou quando eu escolhi meu caminho.

Saber que um dia ele havia cantado para centenas de pessoas me fez querer ter a mesma sensação de algum modo. E tendo vivido a vida que viveu antes de eu surgir, meu pai sempre me deu as ferramentas para que eu ao menos tentasse.

Era ele quem comprava os quadrinhos que eu lia e incentivava meus desenhos e histórias. Foi ele quem, durante uma viagem de passeio em Minas Gerais, me levou até outra cidade só porque eu tinha visto que "Batman e Robin" estariam numa feira minúscula qualquer. Ele financiou meu primeiro fanzine, me colocando para imprimir na empresa em que trabalhava, durante uma festa de final de ano da firma. Ele me levou no primeiro Encontro Internacional de RPG. Ele concordou em pagar minha faculdade em meu lugar quando resolvi largar o emprego para ganhar menos escrevendo para a *Dragão Brasil*. Ele folheava *Ledd* e me pedia para explicar a história enquanto via as ilustrações. Ele me ligava até outro dia perguntando se eu estava feliz na Jambô, dizendo que se fosse o caso, ele também estava. Sempre foi meu pai.

E agora ele se foi.

Vou ter que continuar o resto da minha aventura sem meu maior parceiro na parede de escudos, meu líder, meu mentor, meu exemplo e guia.

No momento, vou precisar parar numa estalagem de beira de estrada e recuperar as forças. Me reerguer. Me abastecer com seus ensinamentos eternos para poder seguir em frente. Mas mês que vem estarei de volta.

E espero contar com a força de todos vocês.

JMTREVISAN

Esta edição é dedicada à memória de Rodolpho Trevisan (1935-2018)

BRASIL DRAGÃO

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Alexandre "Lancaster" Soares, Álvaro Freitas, Davide Di Benedetto, Enéias Tavares, Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Karen Soarele, Marlon "Armagedon" Teske, Tiago Henrique Ribeiro

Arte: Israel de Oliveira, Karl Felippe, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino

Fotos da cobertura da CCXP: J. M. Trevisan e Karen Soarele

Fundo de tela: Israel de Oliveira

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Encerrando o ano com a CCXP.

6 Pergaminhos dos Leitores
Sabatina de regras com o Paladino!

10 Resenhas
O Homem no Castelo Alto, O Nome do Vento, Magnum.

14 Dicas de Mestre
Indo além do dano.

20 Adaptação: World of Warcraft
De Azeroth para Arton!

36 Gazeta do Reinado
Bandos sem esperança nas estradas de Arton.

38 Caverna do Saber
Concluindo o tutorial de Roll20.

42 Conto
Chama, uma história em Khubar por Marlon Teske.

62 Gabinete de Saladino
A conclusão da reunião dos mestres do terror.

66 Batalha dos Três Mundos
Novos NPCs para *Brigada Ligeira Estelar*.

74 Encontro Aleatório
O fantástico na literatura brasileira.

78 Pequenas Aventuras
Passar uma ponte nunca foi tão difícil!

80 Chefe de Fase Especial
Os vilões da Guerra Artoniana!

90 Pokémon, parte 2
A conclusão da adaptação, com itens e monstrinhos.

102 Especial: CCXP
Fotos do maior evento nerd do mundo!

108 Tesouros Ancestrais
As tartarugas (ninja ou não) de Moreania.

112 Anteriormente...
Resumindo os episódios da *Guilda do Macaco*.

Este mês não temos a coluna Toolbox — mas ela volta em janeiro. Após escrever A Flecha de Fogo, Leonel Caldela precisou de férias!

A CAPA

Mais uma de **Samuel Marcelino**, desta vez com a Cúpula Purista, os maiores vilões da Guerra Artoniana.

Esta é a principal trama de *Tormenta* da atualidade, e pode aparecer na sua mesa, então... Cuidado!

Notícias do Bardo

Fim de ano com estilo com a Comic Con Experience

A Comic Con Experience, cuja 5ª edição ocorreu em São Paulo nos dias 6 a 9 de dezembro, consolidou-se como o maior evento de cultura pop do mundo.

Com organização das empresas Omelete, PiziiToys e Chiaroscuro Studios, a CCXP ocorre anualmente desde 2014, sempre em São Paulo (com uma edição extra em 2017 em Recife). O evento reúne todas as vertentes do mundo geek/nerd, com atrações relacionadas a cinema, televisão, quadrinhos, videogames, colecionáveis e mais. Este ano, a convenção bateu todos os seus recordes, com 262 mil visitantes.

Representando o lado RPGista, tivemos o já tradicional castelinho da Jambô e o estande da Redbox. As duas empresas trouxeram novidades de RPG, quadrinhos, literatura e jogos de tabuleiro.

Nos lançamentos, o destaque ficou para *A Flecha de Fogo*, o novo romance de *Tormenta*, por **Leonel Caldela**. As 500 cópias do livro disponibilizadas no evento esgotaram, fazendo de *A Flecha de Fogo* o maior lançamento relacionado a RPG desde a *Dragão Brasil nº 50*, lançada no Encontro Internacional de RPG, em 1999, que também bateu a marca de 500 unidades vendidas.

Se fosse outra pessoa, Caldela talvez não conseguisse dar tantos autógrafos. Felizmente, depois de digitar as 738 páginas do livro, o escritor deve ter ganhado alguns pontinhos em Força!

Outros lançamentos

Além do *Flecha*, outros títulos foram aprentados ao mundo durante a CCXP. Na verdade, são tantos que seria impossível listá-los aqui! Focando apenas em títulos relacionados a RPG, tivemos *Reinos de Moreania*, suplemento para *Tormenta RPG* com a descrição da Ilha Nobre e de seus habitantes, os moreau, criaturas meio-humanas, meio-animais. Seguindo os caminhos de *Império de Jade*, *Reinos* é um livro completamente colorido e impresso em papel couchê, com um projeto gráfico diferente do padrão da linha. Será um prenúncio da qualidade gráfica que os títulos de *Tormenta* terão a partir de 2019?

Ainda em *Tormenta*, tivemos também o volume 5 de *Ledd*. Depois de um atraso (ou, de forma mais elegante, um "hiato"), o mangá voltou avançando a história, revelando mistérios da trama e inaugurando a arte do novo ilustrador, **Heitor Amatsu**, que se juntou a equipe formada por **J. M. Trevisan** (nosso editor-executivo) e **Lobo Borges** (conhecido por diversas artes de *Tormenta* e da *Dragão Brasil*).

Já a Red Box trouxe *A Relíquia do Vale do Trovão*, uma aventura de horror lovecraftiano para *Old Dragon*, e trabalhou seu *Goddess Save the Queen*, jogo narrativo pulp/aventuresco (e cujo autor, **Julio Matos**, foi entrevistado em nosso **podcast**). Também lançou os boardgames *The Big Book of Madness*, *Frogriders* e *Welcome to the Dungeon*.

Mestres do RPG

Além de lançamentos, nosso hobby também contou com um painel oficial do evento, "Mestres do RPG", que ocorreu no sábado, às 19h, no Auditório Prime.

Participaram do painel **Flavia Gasi**, **J. M. Trevisan**, **Karen Soarele**, **Leonel Caldela** e **Nina Bichara**, além do mediador **Guilherme Dei Svaldi**. Os seis falaram sobre a situação do RPG no Brasil, destacando o crescimento do hobby, que hoje sustenta produtos variados, que vão desde livros de luxo (como o já citado *Império de Jade*) a títulos independentes (como *Karyu Densetsu*).

Para mais sobre a CCXP, confira nossas fotos do evento nesta edição!

Pilhas e mais pilhas de *A Flecha de Fogo*: no final, não restou nenhum

Calabouço Tranquilo

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Olá apoiadores, sou o Paladino e — AI MEUS DEUSES!!! Olha outro caminhão de perguntas de ***Tormenta RPG!*** Preciso responder tudo antes da Paladina voltar do karaokê porque, quando ela começa a cantar, ninguém consegue dizer mais nada..

Poucas Perguntinhas...

Saudações, estimado Paladino. Venho acompanhando seu trabalho desde de sua primeira encarnação, antes daquele infeliz acidente com sua deusa e seu posterior retorno. Mas vim até aqui por dúvidas e desde já agradeço pelas respostas.

1) *Dragões que viram mortos-vivos perdem sua arma de sopro, ou ela é considerada uma habilidade sobrenatural?*

2) *A manopla-espada de* ***Guerras Táuricas*** *é uma arma de uma mão que dá CA +1, ou +2 caso o personagem tenha Combater com Duas Armas. A manopla-espada é uma exceção à regra de que Combater com Duas Armas só funciona com uma de arma de uma mão e uma arma leve? Seu bônus de CA acumula com armaduras, escudos, itens mágicos, magia...?*

3) *Um predador primal perde todas as perícias baseadas em Inteligência e Carisma que possua. Mas ele pode adquirir novas perícias baseada nessas características?*

4) *O bárbaro da Tribo do Machado de Pedra pode comprar talentos para usar novas armas? Ao contrário de outras habilidades suas, é dito apenas que ele só sabe usar armas rústicas, mas não há uma proibição a comprar Usar Armas Simples, nem nada. Pode então?*

5) *Magias recebidas por habilidades raciais são, via de regra, consideradas arcanas. Um aggelus precisa fazer testes de Identificar Magia para conjurar luz do dia com armadura? E um sulfure para conjurar escuridão? E um qareen, para qualquer magia das suas habilidades desejo e pequenos desejos? E por aí vai...*

6) *Raças meio-humanas, como minauros, meio-elfos e meio-orcs, atendem os pré-requisitos de ambas as raças de seus pais para talentos e classes de prestígio? E os lefou, são considerados meio-humanos? Meio-dríades ainda são considerados parte da raça do pai para o mesmo propósito? Aggelus e sulfure também são considerados da raça dos pais?*

7) *Afinal, cestus é uma arma marcial ou simples? Sei que na errata o lefou lutador oficial (cujo nome esqueci) tem o talento Usar Armas Marciais. Mas existe uma razão, fora da mecânica, para ela não ser uma arma simples?*

8) *É preciso o talento Devoto para seguir as Obrigações & Restrições de uma divindade (****Manual do Devoto****) e receber um Poder Concedido grátis?*

9) *O abençoado é considerado devoto de uma divindade, ou precisa do talento Devoto para também seguir O&R?*

10) *Usurpadores podem conjurar magias absolutas, gloriosas e magias curinga?*

11) *Habilidades baseadas em nível normalmente referem-se ao nível total do personagem, somando todas as classes, exceto quando dito o contrário. Para classes de prestígio vale o mesmo?*

12) *Renascidos (****Manual do Devoto****) ainda precisam se alimentar e dormir? Eles envelhecem normalmente, mesmo não tendo mais Constituição e sendo espíritos? Espíritos envelhecem, ou apenas os que são nativos, como aggelus e sulfure?*

13) *Sobre as magias de criação de mortos-vivos, eu estou preso à fórmula apresentada nos livros, ou poderia criar uma versão mais forte apenas obedecendo ao nível máximo do conjurador? No caso de um zumbi ou esqueleto, poderia apenas aplicar os respectivos modelos à criatura original, apenas obedecendo ao nível máximo do conjurador?*

14) *Ao aplicar o modelo lich ou vampiro, o personagem preserva os pontos de vida da classe original, ou só ganha PVs de morto-vivo?*

Bem, essas são minhas dúvidas. Agradeço por esses anos de trabalhos criando um mundo (de fantasia) melhor. E um Feliz Natal a toda a equipe da Dragão Brasil!

Lord Seph,
Necromante do século XXX

Ah, são SÓ ESSAS as suas dúvidas?!! Tomara que sobre um pouquinho de espaço para outros leitores...

1) Um dragão morto-vivo perde sua arma de sopro, exceto em casos muito especiais, como o draco-lich.

2) Sim, a manopla-espada é uma exceção à regra, e seu bônus acumula com outros.

3) Não. O predador primal (***Manual das Raças***) não pode aprender novas perícias baseadas em Inteligência e Carisma.

4) Não. O bárbaro da Tribo do Machado de Pedra (***Manual do Combate***) não pode aprender a usar novas armas.

5) Sim, conjurar magias raciais arcanas usando armadura ainda exige testes de Identificar Magia.

6) Não. Nenhuma dessas raças (***Manual das Raças***) atende requisitos da raça dos pais, exceto quando explicado em seus traços raciais (meio-orcs, por exemplo, são considerados orcs para pré-requisitos e outros efeitos).

7) O lutador lefou a que se refere é Maquius "Capito" Victorius, visto no ***Manual do Combate***. A luva com espinhos cestus (***Guerras Táuricas***) é uma arma marcial. Armas comuns são aquelas que podem ser usadas por qualquer ser inteligente, enquanto armas marciais são mais familiares a adeptos do combate.

8) Sim.

9) Embora receba poder dos deuses, o abençoado (***Manual do Devoto***) não é considerado devoto de nenhuma divindade. Para seguir Obrigações e restrições, e/ou ter acesso a Poderes Concedidos, ele deve pegar o talento Devoto (ou pegar um nível de uma classe com essa habilidade).

10) Usurpadores (***Manual do Devoto***) são conjuradores divinos que roubam magia dos deuses. Eles podem conjurar magias gloriosas e curinga. Magias absolutas, no entanto, são magias divinas tão poderosas que os deuses vigiam de perto quem as conjura. Acho que qualquer um pode adivinhar o resultado...

11) Sim.

12) Criaturas sem um valor de Constituição não precisam se alimentar, mas ainda precisam dormir ou descansar para recuperar PM. Espíritos (e renascidos) não envelhecem, mas aggelus e sulfure ainda envelhecem.

13) Sim, com autorização do mestre.

14) Ao tornar-se lich ou vampiro, os pontos de vida do personagem mudam para 6 PV por nível, não importando sua classe em vida.

Adestrador de Monstro

Olá Paladina e Paladino, ou quem tenha recebido este pergaminho.

1) *O companheiro animal do druida vira uma estátua no combate se não receber uma ordem usando ação de movimento ou padrão? Ou ele pode, ao menos, seguir o movimento do druida sem consumir ação?*

2) *Quando um personagem com Ofício (metalurgia, ferreiro ou outro apropriado) forja uma arma obra-prima, ele pode reforjar essa mesma arma com materiais especiais e outros aprimoramentos? Ou só pode ser feito para uma nova arma?*

3) *Digamos que o grupo conseguiu um ovo de monstro da ferrugem, e tem planos de domesticá-lo quando nascer. "Domesticar um animal selvagem (CD 25): você pode criar um animal selvagem desde filhote, domesticando-o. O tempo necessário varia de acordo com a criatura". Como estipular este tempo?*

4) *A habilidade Estilo de Combate do Caçador do Caçador de Monstros (****Manual do Malandro****) diz: "A partir do 2º nível, você pode gastar um talento para aprender uma arma exótica e trocar uma arma desta lista por ela." Este talento a ser gasto seria aquele do 1º nível de personagem, ou a partir do 3º nível?*

Deivide Elven

1) Um companheiro animal pode acompanhar seu druida sem a necessidade de testes ou comandos. Além disso, o animal sempre

fará seu melhor para cumprir a última ordem recebida; se o druida ordena atacar um alvo, o animal ataca esse alvo em todas as rodadas (o druida não precisa gastar mais ações de movimento) até receber nova ordem.

2) Uma arma pode receber aprimoramentos (***Manual do Combate***), mas não ser reforjada com outros materiais.

3) Note que a perícia Adestrar Animais pode ser utilizada apenas para criaturas de tipo animal; um monstro da ferrugem não é um animal, mas um monstro. Ele não pode ser domesticado com esta perícia. Para mais regras sobre animais, confira a adaptação do romance *A Joia da Alma*, na ***Dragão Brasil 127***.

4) Você pode apenas gastar talentos recebidos a partir do momento em que adquire esta habilidade.

Rainha Eterna

Olá, Paladina e Paladino. Espero que este pergaminho lhes encontre bem. Aqui quem vos escreve é a Rainha Eterna, lembram de mim? Claro que lembram, como poderiam esquecer uma gracinha como eu? (pergaminhos da DB 126, poxa!)

Bem, devido à minha limitação atual na minha forma infantil, tenho grandes lacunas de memórias. Recentemente estas dúvidas vieram perturbar meu tranquilo e cândido sono, então gostaria que vocês me ajudassem:

1) Detectar magia *é capaz de perceber se uma pessoa está sob efeito de uma magia de encantamento, como* sono, enfeitiçar pessoa *ou* dominar pessoa?

2) *Um dos poderes que meu descendente despertará com o tempo é a magia* conjuração das sombras maior. *É uma mágica de ilusão que imita uma magia arcana de até 6º nível, eu sei, e precisa que o alvo acredite nela para funcionar totalmente. Mas e se o conjurador escolher a si mesmo como alvo da magia imitada? Ele pode escolher falhar no teste de resistência para acreditar na ilusão, e ter seus efeitos totais?*

3) *O talento metamágico recebido pelo renegado tribal no 1º nível serve para atender pré-requisitos de outros talentos? Por exemplo, um renegado pode adquirir Estender Magia para depois comprar Magia Duradoura como um talento normal?*

Desde já agradeço sua diligência, paladinos. Beijos de luz. Ah, um conselho: procurem um clérigo com remover doenças preparado depois da diversão com o pet otyugh...

Rainha Eterna

Com todo o respeito, rainha, mas vossa alteza TINHA que me lembrar daqueles tentáculos que...? Hum... bom... deixa pra lá...

1) Sim, *detectar magia* será capaz de apontar a presença de uma aura mágica em uma pessoa afetada por qualquer dessas magias. No entanto, não vai dizer se são encantamentos. Isso exigiria um teste de Identificar Magia.

2) Ótima pergunta. Sim, *conjuração das sombras* (e sua versão maior) podem imitar magias que tenham você mesmo como alvo, sem necessidade de testes para acreditar.

3) Sim, o talento bônus do renegado serve para atender pré-requisitos.

Ufa! Tive que usar letrinha miúda, mas consegui! Ainda bem que deu tempo antes da Paladina chegar e...

— AHHHH! NÃO CREIO! Paladino, você fez isso DE NOVO! Usou todo o espaço, respondeu tudo sozinho, não me deixou falar com os leitores! O QUE EU FAÇO COM VOCÊ?!

— Não! NÃO! Misericórdia, Paladina! Eu aceito qualquer castigo, menos AQUILO!

— Aquilo? Aquilo quê?

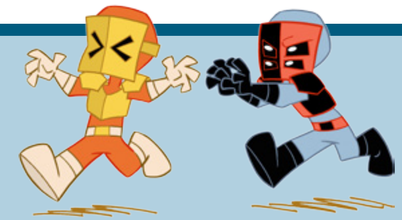
— Você sabe! O monstro hentai com tentáculos gosmentos no alçapão! Não me entregue para ele outra vez!

— Ora, mas eu não ia...

— Paladina, como você é pervertida! Ok, fui derrotado. Aceito minha punição...

— PULOU LÁ DENTRO?!!

LENDAS LENDÁRIAS



Convicção

Um bárbaro, um paladino vassalo e um monge bêbado são enviados a um acampamento da Aliança Negra para investigar rumores de uma possível investida. Disfarçados de goblinoides por magia, fazem bravatas pelo caminho:

Bárbaro: "Thwor não é nada! Vamos dizimar esse acampamento!"

Paladino: "Porcaria de Ragnar! Valkaria é a melhor! Vou espancar esses bugbears gritando por ela!"

Monge: "Vou beber mais duas pra dar uma chance a eles!"

Chegando ao acampamento, encontraram perto de CINCO MIL soldados goblinoides armados, perfilados e prontos para o combate. Em uma elevação próxima, o próprio Thwor IronFist. Os três se aproximaram com cautela, quando o exército começa a gritar o nome do Deus da Morte:

Exército: "SALVE RAGNAR! SALVE RAGNAR! SALVE RAGNAR!"

Bárbaro, paladino e monge: "SALVE RAGNAR! SALVE RAGNAR! SALVE RAGNAR!"

Etiqueta

Jogo de A Lenda dos Cinco Anéis para um grupo de iniciantes. Durante uma cerimônia na corte, o anfitrião resolve presentear os convidados. Como é costume no cenário, cada um deveria rejeitar duas vezes antes de finalmente aceitar.

A namorada do mestre (que conhecia o jogo) se oferece para ser a primeira a receber os presentes. O mestre, interpretando o anfitrião e confiando na jogadora experiente para dar exemplo aos novatos, pergunta:

— Você, nobre samurai, aceite este presente que escolhi para você.

— SIM! — ela manda de primeira.

Lá se foi a honra pelo ralo.

Jefferson Frias

• • • • • • • • • • •

Swashbuckler humano, quase está sendo flanqueado por bugbear. O jogador, em sua rodada, diz:

— Vou fingir que estou me movendo para frente, mas na verdade estou dando dois passos para trás, faço um rodopio, abro um espacate e ataco com meu florete na barriga do bugbear.

Rola um 20. O bugbear cai morto. O swashbuckler passa a ser conhecido como Moonwalker.

Douglas Dias

• • • • • • • • • • •

Grupo iniciante no cenário e sistema de Tormenta, jogando a aventura "Casamento Sombrio". Durante o segundo dia, antes do casal surgir, outro jogador se juntou à mesa procurando abrigo da nevasca, pulando para o final, após vencer o vilão e descobrirem o efeito dos artefatos.

— Eu só queria encontrar meu irmão e agora estou sem minha alma...

Kuro, o Samurai Atrasado

• • • • • • • • • • •

Um personagem fica cego por causa da magia cegueira. *Ao descobrir que ela é permanente, o amigo de grupo solta:*

— Melhor você se acostumar logo, aprender a falar em libras...

Alex Gabriel

• • • • • • • • • • •

Feiticeira: "Tu só esqueceu que o irmão dela tá na Pomerânia."

Mestre: "É Pondsmânia."

Feiticeira: "Tá, jogaram ele num portal para o meio da Pandemônia."

Estevão Costa

• • • • • • • • • • •

Mago: "Esse é um pergaminho de invocar montaria. E ele invoca um grifo!"

Ladino: "Me dá! Vou invocar meu grifo e matar o Rei dos Dragões Vermelhos!"

Mestre e Mago: "Você vai O QUÊ?!"

In memoriam de
Sr. Kallangus, o Ladino

• • • • • • • • • • •

— Anão, tua barba quebrou!

— Hein? Quebrou por quê?

— O mago congelou ela, porque teu sobrenome é Barbagelo.

— Pô, então ainda bem que meu sobrenome não é Rabo-de-fogo!

Alex Gabriel

O HOMEM DO CASTELO ALTO

Altas expectativas, baixas realizações

Estamos no ano 1962. Duas potências dividem o mundo entre si, ao mesmo tempo em que sabotam uma à outra numa guerra não declarada. Estados Unidos e União Soviética? Não. Alemanha e Japão.

O Homem do Castelo Alto, série de televisão produzida pela Amazon (e baseada no romance homônimo de Philip K. Dick), apresenta uma Terra alternativa. Aqui, o Eixo — grupo de nações formado pela Alemanha, Itália e Japão — ganhou a Segunda Guerra Mundial. A série não explica exatamente como, mas é possível entender que nesta realidade a Alemanha desenvolveu a bomba atômica antes dos Estados Unidos, disparou-a em Washington e, consequentemente, venceu o conflito.

Com o fim da guerra, o mundo foi dividido entre a Alemanha e o Japão (curiosamente, a Itália não é mencionada). Os próprios Estados Unidos foram separados em três. A costa leste se tornou o Reich Estendido, sob comando da Alemanha Nazista. A costa oeste virou os Estados Japoneses do Pacífico, sob comando do Império do Japão. E o centro se tornou a Zona Neutra, uma região sem governo ou lei.

A história se passa justamente no território americano. Acompanhamos um casal de protagonistas, cada um de uma costa — Juliana Crain é de São Francisco, e Joe Blake, de Nova York. Ambos se envolvem com a resistência — um grupo que luta contra a dominação da Alemanha e do Japão — e acabam se unindo. A missão deles é encontrar filmes que mostram uma versão alternativa da história, em que os Aliados ganharam a guerra. Os filmes são procurados tanto pela resistência quanto pelas autoridades do Eixo.

Paralelamente, tensões sob uma nova guerra, dessa vez entre a Alemanha e o Japão, crescem. Hitler defende a paz com os japoneses. Mas o *führer* está idoso, e membros do alto escalão do Reich estão apenas esperando a morte dele para atacar os aliados nipônicos...

O Homem do Castelo Alto é um dos carros-chefes do Prime Video, o serviço de *streaming* da Amazon criado para concorrer com a Netflix, e é visível o quanto a gigante do varejo investiu na produção. A série é linda, e a criação dessa realidade alternativa é incrível. Ver Nova York repleta de símbolos nazistas, por exemplo, é impressionante.

Embora a produção seja ótima, o mesmo não se pode dizer do roteiro. Os personagens e os atores são bons, mas é difícil se apegar a eles, pois eles pouco fazem. Nos últimos episódios da primeira temporada, me vi torcendo para um vilão nazista apenas porque ele era o único personagem que fazia algo! A trama é lenta, e os filmes, que deveriam ser o grande segredo da história, são praticamente irrelevantes. As melhores cenas são aquelas de "world building", ou seja, que descrevem o mundo. Ver os detalhes da realidade alternativa é instigante.

Para quem gosta dos elementos da Segunda Guerra Mundial e produção impecável, *O Homem do Castelo Alto* é uma boa pedida. Já para quem prefere tramas ágeis, melhor procurar outra realidade alternativa.

GUILHERME DEI SVALDI

O NOME DO VENTO

Um livro de *sidequests*

Kvothe foi um herói lendário, ao mesmo tempo amado e temido, mas hoje vive disfarçado. Ao receber a visita de um cronista, ele decide revelar sua história. Para isso, serão necessários três dias.

O Nome do Vento é o primeiro dia, em que Kvothe narra sua infância e juventude. Começa com o trágico assassinato da trupe circense liderada por seus pais, passa pela infância miserável nas ruas de Tarbean, até seu ingresso na universidade, onde espera se tornar um grande arcanista. O pilar da história é sua busca por respostas sobre o misterioso assassinato de sua família. Porém, a exemplo de um videogame de mundo aberto, esta é apenas a quest principal, nem de longe sua única aventura. Escrito por **Patrick Rothfuss**, *O Nome do Vento* é um livro de *sidequests*. Não é feito para se engolir de uma só vez, mas para apreciar aos poucos, aproveitando a jornada.

De todas as passagens do livro, a mais impactante é a representação da miséria aos olhos de uma criança. Após sofrer o trauma da morte de seus pais, Kvothe se vê incapaz de confiar nas pessoas que lhe oferecem ajuda e acaba caindo nas garras daqueles que se aproveitam de seu infortúnio. Uma vez nas ruas de Tarbean, é obrigado a roubar e mendigar para sobreviver. Em um mundo mágico onde tudo é possível, Kvothe passa frio, fome e solidão.

A vida de Kvothe melhora por seus próprios méritos quando ele ingressa na universidade. Lá, aprende simpatia, uma forma de manipular energias através da força de vontade. Para tanto, é preciso criar uma conexão entre objetos semelhantes. Duas moedas iguais podem ser conectadas, assim como um boneco de cera com um fio de cabelo pode ser conectado ao dono da cabeleira. A partir de então, o que for feito em um objeto reflete no outro. A partir desse pressuposto simples, o autor desenvolve soluções engenhosas para impasses complexos.

Se há um ponto fraco em *O Nome do Vento*, são os coadjuvantes. Começa bem, com os pais de Kvothe, o primeiro mentor, o próprio cronista que anota a biografia. Porém, a criação de personagens piora ao longo da narrativa, chegando ao ponto em que ele está cercado de amigos que são todos iguais. Seu interesse amoroso não fica atrás. Denna é uma garota linda e esperta, e isso é tudo. Assim como os demais, não nos é apresentado seu passado ou grandes traços de personalidade. Por ser contada pelo próprio Kvothe, a história gira apenas em torno dele. Por outro lado, acompanhá-lo tão de perto é uma experiência aprazível.

Kvothe sofre com o desamparo ao longo da juventude. Sozinho e sem dinheiro, está sempre um passo atrás de todos ao seu redor. No entanto, respondendo aos desafios da vida com esperteza — e até um pouco de perversidade —, ele convence o mundo de que está à frente. É bom com música e magia, mas seu maior talento é a enganação, que usa em todas as situações. Uma boa leitura para quem gosta de personagens cinzentos, que lidam com a situação usando as armas que têm.

KAREN SOARELE

MAGNUM P. I.

A volta do detetive com a camisa mais havaiana da televisão

Em 1980, para não fechar o seu núcleo de filmagem no Havai, a produtora norte-americana CBS fez a séria *Magnum P.I.* (ou apenas *Magnum*, no Brasil), sobre um detetive que morava na casa de um escritor rico e resolvia casos no seu tempo vago (que era... o tempo todo).

Muito bem escrita e produzida, a série criada por **Glen A. Larson** (que também fez séries como *A Super Máquina*, *Duro na Queda*, *Automan* e *Manimal*) ainda contava com o carisma inegável do ator escolhido para ser o protagonista, **Tom Selleck**, que despontou ao estrelato.

O estilo descontraído e folgado do detetive Magnum, suas marcas registradas (o bigode e a camisa florida) e o estilo luxuoso (ele dirigia uma Ferrari... No Havaí!) tornaram a série um marco da televisão. Veiculada no Brasil em horário nobre, quase todo mundo com mais de 30 anos se lembra dela.

E justamente por *Magnum* (a série) ser tão marcante, que quando foi anunciado uma nova versão, muita gente (eu incluso) torceu o nariz. Como assim se fazer uma série cujo charme principal era o protagonista! Quem seria escolhido pra ficar no lugar o Tom Selleck? E como assim, *alguém ficar no lugar dele!?*

Pois bem, a produção da nova versão pareceu estar ciente desse desafio, e não tentou imitar Selleck. Optou por escolher um ator carismático, mas de forma diferente. O conceito básico da série está lá: um veterano de guerra (agora do Afeganistão, não do Vietnã) que mora na casa do Havaí de um escritor recluso (e rico) e resolve casos em seu tempo vago. O novo Thomas Magnum continua um personagem simpático, meio folgado, mas um bom investigador, com o material certo do herói.

Os primeiros episódios ainda estão tateando o formato, com casos simples, que servem mais para apresentar o personagem e o elenco de apoio, mas que divertem e tem uma boa dose de ação e humor. Aos poucos, a série fica mais à vontade, usando ideias e casos mais insólitos e explorando mais a química dos personagens.

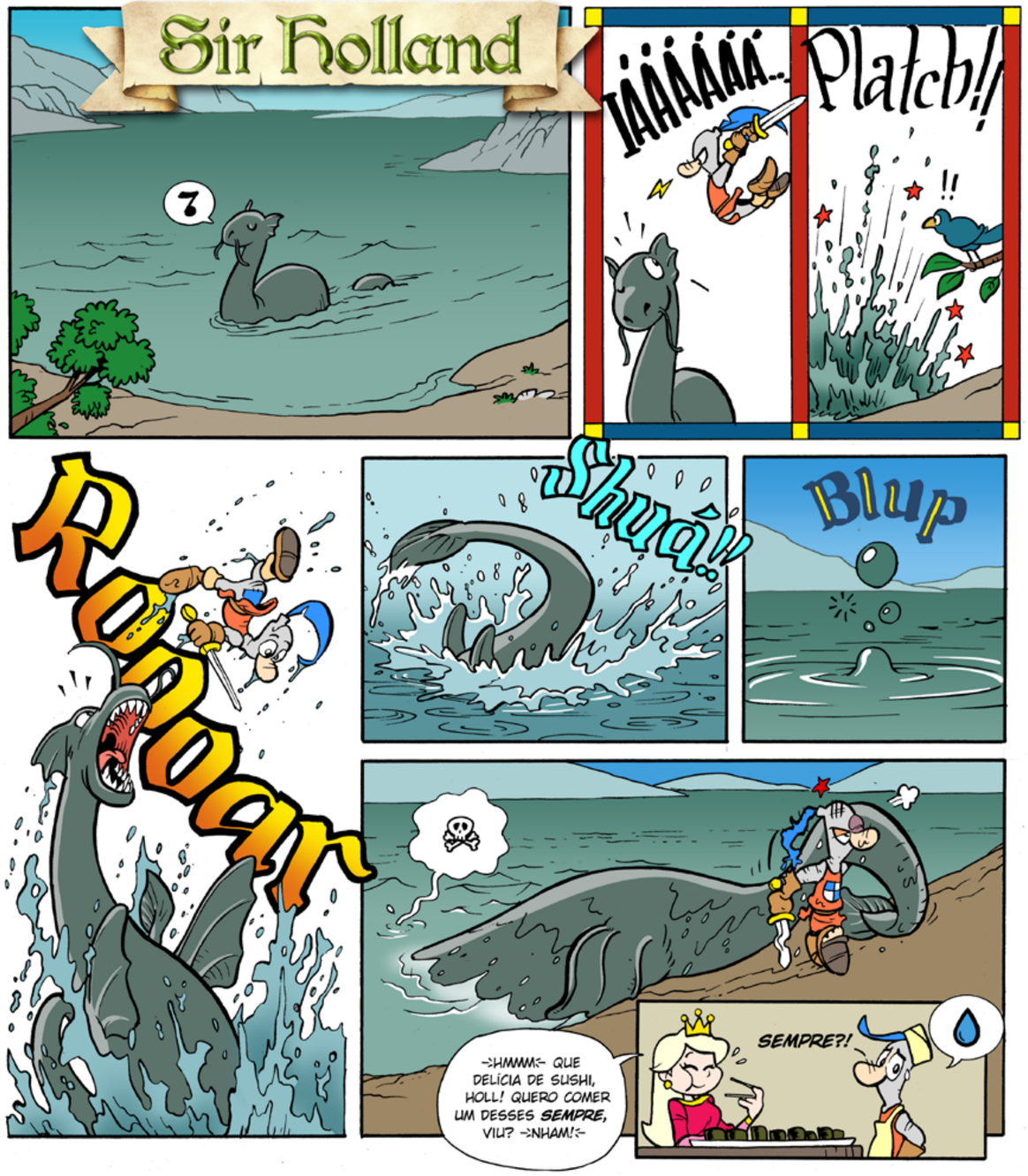
Algumas mudanças foram feitas para deixar a série mais atual e interessante, como a participação de mais personagens havaianos (afinal, ela se passa no Havaí, não?), relacionamentos mais realistas, como o do chefe de polícia que demora um pouco para confiar no Magnum, e o próprio desenvolvimento do passado de Magnum e seus amigos.

A série se permite homenagens e brincadeiras com a original, que não atrapalham para quem não conhece. E, de forma interessante, assume-se que a série se passa no mesmo universo de outra série da CBS, *Havaí 5-0* (que também é um remake de outra série de Larson).

Um aviso para os fãs: esse Magnum não tem o bigodão da série original (ele chega a fazer um brincadeira com isso), porque realmente não ficou bom no ator. Mas a camisa florida está lá, com uma história divertida acompanhando.

A série passa no canal americando CBS, mas logo deve dar as caras em algum canal de TV à cabo ou *streaming*.

ROGERIO SALADINO



DICAS DE MESTRE

Como matar... aham, lidar com jogadores que só pensam nisso

Matar Pilhar DESTRUIR!

Não é a primeira vez que Dicas de Mestre traz este título — e talvez não seja a última. Pois, desde os primórdios das rolagens de dados multifacetados, este ainda é um problema constante na mesa de jogo. Aquele jogador, ou grupo inteiro, que ataca tudo que se move (e algumas coisas que *não* se movem). Aquele que só interage com NPCs através de rolagens de ataque e dano. Aquele que, sem dúvida, se sentiu em casa com D&D 4ª Edição...

(Nada contra a 4E, mas... Não, mentira. TUDO contra a 4E. Que nunca volte.)

Nos EUA, esse jogador é pejorativamente conhecido como *murder hobo*, algo como "andarilho assassino". É o típico personagem de RPG, sendo "típico" no pior sentido possível: um sujeito sem passado, lar ou família (talvez até sem memória), que sai matando todo mundo e pegando seus itens. Não faz outra coisa, não quer fazer outra coisa. No Brasil, não temos um termo próprio para esses jogadores. Apenas chamamos seu "estilo" de matar-pilhar-destruir.

Décadas atrás, quando os primeiros RPGs chegavam ao mundo, o pioneiro *Dungeons & Dragons* passaria a ser acusado de suportar *apenas* esse estilo de jogo. *Murder hobo* tornou-se um insulto comum aos jogadores da velha guarda. Mesmo no Brasil, fãs de outros sistemas "mais sofisticados" (sobretudo o Mundo das Trevas) até hoje acusam D&D de ser "só porrada", "sem interpretação", matar-pilhar-destruir. Claro, dizem o mesmo de seus derivados, como *Pathfinder* e *Tormenta RPG*.

Nada mais distante da verdade. Ainda que suas mecânicas sejam focadas em combate, D&D — principalmente em suas primeiras versões — era sobretudo um jogo de *exploração*. Era sobre *evitar* conflitos sempre que possível, obtendo tesouros por outros meios. Pergunte a qualquer veterano: antigas aventuras como *House of Strahd* e *Temple of Elemental Evil* puniam os jogadores descuidados com mortes instantâneas, exigindo cautela extrema. Atirar-se contra todos os inimigos no caminho, sem pensar ou planejar, era fracasso certo.

Hoje em dia, a maioria dos RPGs é mais clemente. Neste mundo moderno de diversões rápidas e games de celular casuais, chegou-se ao consenso que perder meia hora construindo um personagem só para vê-lo morrer na primeira câmara da masmorra *não é* o melhor passatempo. Hoje, heróis de RPG são mais duráveis, superpoderosos até.

Mas com essa clemência também vieram abusos, descuidos, desleixo. O *murder hobo* quer rolar dados, mas não quer *interpretar*. Faz um personagem bidimensional, sem personalidade, com profundidade de pires. A ficha tem números, tem bônus de ataque e dano, tem combos, mas nem uma linha sequer de histórico. Região de origem? Família? Prato favorito? Esqueça. Esse jogador nem sequer pensa em um *nome*, só inventando-o quando pressionado pelo mestre, e sem muito esforço. *"Hã, Bob o Bárbaro. Pronto, é isso."*

Por que, você se pergunta, POR QUE as mesas de RPG são amaldiçoadas com gente assim? O que causa esse fenômeno agourento?

Os motivos podem ser variados. E alguns desses motivos, mestre, podem ser *sua culpa*.

Quem é o culpado?

• **Videogames.** Em grande parte dos casos, o jogador apenas não entendeu ainda como o RPG funciona. Ele não jogou nada parecido — está bem mais acostumado com videogames. E como nos games, ele ataca tudo que *pode* ser atacado, ataca tudo que tenha pontos de vida, tudo que não seja indestrutível. Pois é assim que se ganha ouro e XP nos games. Matando, pilhando, destruindo.

"Mas Cassaro, nem todo videogame é matar-pilhar-destruir e zás..." Certo, você tem razão. Dizer que todos os games são assim é muito injusto. Temos milhares de títulos focados em história, investigação, interação com personagens, muitas vezes sem um combate sequer. Trabalhos fabulosos como *Journey, Gone Home, To The Moon, Life is Strange*. Mas, para o propósito desta coluna, vamos considerar que o jogador *murder hobo* está habituado apenas a games comuns de ação, luta e tiro. Culpa do jogador; falta conhecer melhor o RPG.

• **Mundo hostil.** A campanha começa. Você lança contra o grupo um bando de orcs rosnadores e violentos. Em seguida, bárbaros sedentos de sangue. Mais tarde, cultistas malignos disfarçados que tentam enganar ou emboscar o grupo. Depois, um bardo andarilho que na verdade é um ladino, pronto para roubar (ou mesmo aplicar um ataque furtivo) diante do menor descuido. Ora, como você *acha* que os jogadores vão reagir ao encontrar o clérigo viajante que deveria curar seus ferimentos, prover itens ou informações importantes?

Se *todos os NPCs na campanha* atacam os jogadores à primeira vista (ou tentam traí-los mais tarde), não se pode culpá-los por atacar sem provocação. Eles estão apenas reagindo como qualquer ser sensato faria, enfrentando fogo com fogo. Em um mundo brutal, também estão sendo brutais. Nada errado quanto a isso, existem jogos e mundos baseados em desconfiança, truculência e matança (*Dark Sun*, alguém?). Mas lembre-se, seus jogadores *não* nasceram adeptos do matar-pilhar-destruir: *você* os tornou assim. Culpa do mestre.

• **NPCs chatos.** Por que os aventureiros atacam o mensageiro do rei, em vez de falar com ele? Por que matam o camponês, que apenas cuidava da sua vida? Por que trucidam o bardo, que só queria testemunhar suas jornadas para escrever canções?

Talvez a resposta seja cruel, mestre: seus NPCs são mais interessantes *mortos* do que *vivos*. Mortos, pelo menos dão algum XP e moedas. Vivos, são tediosos e enfadonhos. O mensageiro, o camponês, o bardo, quaisquer outros... todos iguais, genéricos, sem traços marcantes, sem peculiaridades. Todos sem nada relevante a dizer. Todos desconfiados, agressivos, ofensivos, esnobes ou irritantes de alguma outra forma. Mesmo quando não atacam os heróis ou tentam traí-los (veja em "Mundo hostil"), também não acrescentam nada à história. Foram construídos sem esforço, sem conteúdo. São apagados, chatos, não fazem falta. Culpa do mestre.

DICAS DE MESTRE

• **Inaptidão social.** RPG exige pelo menos um pouco de *interpretação*, todos sabemos. Dialogar com NPCs, obter informações, fazer acordos, detectar mentiras, enganar, intimidar, blefar. Pode-se rolar dados para tudo isso, em vez de falar, mas não é a mesma coisa.

Pois bem, nem todos neste mundo são *bons* em interpretar. Especialmente os nerds clássicos, tímidos, embaraçados, socialmente desajeitados, que acabamos... acabam atraídos por este tipo de jogo. Até gostam das regras, das histórias, da criação de mundo. Só não gostam ou não querem interpretar. Então atacam, porque matar é mais fácil que negociar. Deixam que os bônus falem por si. Culpa do jogador.

• **Jogo chato.** Chegando à décima sétima câmara da masmorra, os bravos heróis se deparam com (o mestre rola um encontro aleatório) *outro* bando de goblins. Outro combate fácil, sem surpresas, sem tesouro, XP miserável. Na câmara seguinte, um portal fechado com uma inscrição: "o carvalho caindo em azul contempla machados." Ninguém sabe o que pitombas isso quer dizer. O mago rola Conhecimento, sucesso, o portal abre, yay! Câmara seguinte, uma armadilha. O ladino rola Ladinagem, desarmada, yay! Câmara seguinte, encontro aleatório, zumbis, yay!

"O que é escrito sem esforço é geralmente lido sem prazer" (Samuel Johnson, escritor inglês, 1709-1784). Isso também vale para mestrar. Uma aventura tediosa deixa os jogadores entediados. E o que fazem jogadores entediados? Tentam acabar com o tédio, de qualquer forma que puderem. Matando. Pilhando. Destruindo. Mais uma vez, após câmaras e mais câmaras de masmorra com encontros genéricos, *não culpe* os jogadores por fulminar sem piedade o monge encapuzado que só pretendia ensinar o caminho. Culpa do mestre.

Alternativas Infinitas

Vimos algumas possíveis causas. Isso já pode bastar para sumir com o matar-pilhar-destruir de sua mesa. Ou não. Então vejamos outras soluções.

Talvez seu grupo ataque tudo sem provocação porque, como já explicado, ainda não conhece bem o RPG. Como mestre, é seu dever mostrar como funciona. Oferecer alternativas, oportunidades de avançar a história *sem* lutar. Em casos extremos, desafios que *não podem* ser vencidos pela luta. Lembre-se dos games: mesmo um guerreiro épico capaz de matar dragões e demônios ainda será detido por uma porta trancada...

Você é o mestre. Você decide o passo, decide o tom. *"Eu ataco!"* — grita o guerreiro anão, com intenção de desmembrar o meio-orc que vem pela estrada... e que é um clérigo bondoso. *"Primeiro* — o mestre evita — *faça um teste de Sabedoria."* Pouco importa o resultado desse teste: em geral, apenas *pedir* pelo teste já basta para o jogador perceber que não é um meio-orc comum, perigoso, merecedor de machado na fuça. Talvez o anão até tente *falar* com ele, imagine!

Mostre que existem outros caminhos. Não espere que o mago, antes de lançar *bola-de-fogo* contra os zumbis, peça para rolar Conhecimento: *você mesmo* deve pedir esse teste. Bem-sucedido, revela que os mortos-vivos são apenas servos inofensivos de um necromante localmente respeitado. Não deixe que o ladino use Enganação antes do ataque furtivo; *diga* a ele para usar.

Os jogadores insistem em atacar, mesmo com pedidos de testes? Use obstáculos, se necessário. O mensageiro que vem trazer uma informação importante, precavido, faz isso do alto de uma muralha, ou do outro lado de um abismo, ou oculto por invisibilidade. O taverneiro, cansado de ameaças em seu estabelecimento, instalou uma divisória protetora de mitral, separando-o dos clientes. O mercador é protegido por um ogre guarda-costas, nitidamente mais forte que o grupo.

Mas, sempre que possível, evite tais bloqueios — sério, você não precisa. Como mestre, seus recursos são infinitos. *Mostre* aos jogadores que RPG é muito mais que rolar ataques e dano, *mostre* que existe todo um universo de possibilidades. Ofereça um mundo rico. Traga surpresa, variedade, encontros e situações únicas. Goblins bondosos. Elfos voadores. Uma árvore falante, entediada, que oferece frutos mágicos em troca de boas histórias. Um bardo halfling confeiteiro que cura com *cupcakes*. Um ferreiro meio-demônio que aceita partes de almas como pagamento por seus serviços. Um mago careca que só consegue conjurar usando cabelos.

Contra jogadores que mesmo assim atacam tudo, volte aos velhos tempos de inclemência. Traga desafios que não podem ser vencidos por espada ou magia, mas por inteligência e criatividade. Um fantasma imune a qualquer dano, mas que pode ser esconjurado à simples pronúncia do nome de seu antigo amor. Um gigante rochoso adormecido no corredor da masmorra, bloqueando o caminho, até ser acordado pelo cheiro de uma torta. Uma porta mágica que deixa passar apenas elfos, mas pode ser enganada por disfarces toscos.

Procura-se, Vivos ou Mortos (De preferência mortos.)

Ok, então os jogadores insistem, *insistem* em matar tudo que se move. É uma pena. Para eles.

Porque mundos de RPG não são como a maioria dos games. Nos games, matar uma pessoa só deixa XP, moedas, talvez itens. Em RPG, deixa um cadáver. Deixa família e amigos chocados, revoltados, clamando por justiça. Deixa pedidos de socorro à milícia, ao regente, até outros aventureiros. Deixa *deuses* zangados. Enfim, tem *consequências*.

Divirta-se vendo seu bando de *murder hobos* ouvir histórias sobre um bando de assassinos loucos, matando todos por onde passam, pilhando, saqueando... e descobrir que são eles mesmos! Testemunhe a indignação quando souberem que suas ações, seus *crimes*, não ficarão impunes.

"Legal, mais ouro e XP!" alguém pensará, esfregando as mãos. Exceto que, diferente de um videogame, um RPG nem sempre vai oferecer oponentes no mesmo nível do bando de maníacos. O primeiro grupo de guardas talvez seja derrotado sem esforço. Então o regente vai enviar guardas *mais* fortes. Conjuradores. Caça-recompensas. Mercenários. Paladinos. Contra assassinos realmente poderosos, os clérigos do reino chegariam a ponto de conjurar seres celestiais quase invencíveis. Ou invencíveis *mesmo*.

Cuidado, mestre. Você não precisa *matar* os personagens jogadores — jogá-los na prisão será suficiente. Veja como uma oportunidade de mostrar como o RPG realmente funciona; uma fuga da prisão, sem armas, sem magias, usando só esperteza. Traçando planos. Enganando guardas. Improvisando itens.

Talvez você preferia não apelar assim. Você *não quer* desagradar seus jogadores, está se esforçando para que o grupo *goste* de jogar. Muita consideração de sua parte. Mas, como mestre, você precisa exercer autoridade, precisa colocar limites. RPG é sobre liberdade, possibilidades infinitas, ser e fazer tudo que quiser — *mas não sem consequências*. Quer matar o ferreiro do castelo porque ele olhou feio para sua espada? Você pode. Quer sair do castelo, feliz e folgado, como se nada tivesse acontecido? Hoje não.

Por outro lado, se você prefere não enviar os NPCs mais poderosos do mundo de campanha para aplicar uma bela surra nos aventureiros assassinos, há maneiras mais sutis de demonstrar que eles estão agindo errado. Na estrada, encontram cartazes de "procura-se" com seus nomes e rostos. Chegando a um povoado, todos fecham as portas e janelas. O transeunte cai de joelhos, apavorado, implorando pela vida. O mercador não aceita negociar, exceto por preços muito altos. O clérigo, proibido por sua divindade, não poderia curá-los mesmo que quisesse.

Deixe muito claro que, ao matar tudo e todos, os jogadores estão no lado errado do jogo. Alguns podem mudar seus modos. Outros podem preferir continuar assim. Para estes, *consequências*.

Se não está quebrado...

Agora, algo que pode chocar você. Está sentado? Sim? Tem histórico de doença cardíaca? Não? Então aqui vai...

Matar-pilhar-destruir não é errado!

Foi dito muitas vezes, e vou dizer de novo: não há jeito certo ou errado, melhor ou pior, de jogar RPG. Se você e seus amigos estão se divertindo, *estão jogando certo*. Se você e seus amigos *gostam* de matar tudo pela frente e pegar seus tesouros, *estão jogando certo*.

Acredite, alguns RPGistas são assim mesmo. Para eles, RPG é apenas mais uma plataforma de jogo, apenas outro tipo de videogame. Então jogam como jogariam um game — atacando tudo que pode ser atacado, para colher dinheiro e XP. E gostam. Se ninguém no grupo vê qualquer problema em jogar aventuras inteiras, campanhas inteiras nesse estilo, problema não há. Alguns de nós acham isso uma pena, um desperdício de tantas outras possibilidades que o RPG oferece. Alguns de nós acham isso. Mas nenhum de nós pode julgar.

O problema ocorre quando os jogadores gostam, mas o mestre, não. Você faz seu melhor para oferecer histórias elaboradas, mundos detalhados, personagens profundos. Mas o grupo não liga, segue como um bando de bárbaros degolando tudo pela frente. Resultado: o mestre fica frustrado, o mestre *não está se divertindo*. O único jeito realmente errado de jogar RPG.

Seja honesto com os jogadores e consigo mesmo. Diga a todos que não está curtindo. Talvez eles se esforcem para jogar diferente. Talvez vocês elejam outro mestre. Talvez você encontre outro grupo.

PALADINO

Aproveite a promoção de Natal da Jambô!

- 15% OFF em TODOS os produtos do site com o cupom **nataljambo**!
- Lançamentos da CCXP já disponíveis!
- Brindes exclusivos!

Válido até 6 de janeiro de 2019.

Duas das classes mais populares de *World of Warcraft* para suas mesas de *Tormenta RPG* e 3D&T

DE AZEROTH PARA ARTON

Indiscutivelmente o MMORPG mais famoso e icônico de todos os tempos, *World of Warcraft* completou recentemente seu décimo quarto aniversário. Baseado no universo fantástico de Azeroth, criado pela Blizzard no final dos anos 1990, o jogo foi um dos maiores responsáveis por popularizar o gênero.

Ele se baseia na experiência clássica do RPG: o jogador monta um personagem (escolhendo raça e classe) e explora o mundo, onde combate monstros e cumpre missões, subindo de nível com pontos de experiência, o que desbloqueia novas habilidades e missões mais difíceis.

Para celebrar, adaptamos duas classes icônicas do game que não tinham contrapartes em *Tormenta RPG*. Enquanto o xamã vem como opção de uma nova classe básica, o temível cavaleiro da morte, a primeira "classe heróica" a aparecer em *World of Warcraft*, se tornou uma classe de prestígio. Ambas também aparecem como kits para 3D&T.

XAMÃ

As forças da natureza são poderosas e implacáveis. Muitos aventureiros buscam maneiras de controlar os elementos, seja através dos estudos arcanos ou da devoção aos deuses. Contudo, os únicos realmente capazes de compreender e manipular as energias do fogo, da água, da terra e do ar são os xamãs.

Os poderes de um xamã vêm de uma conexão natural com as energias dos seres elementais, que eles aprendem a controlar e canalizar junto de um ou mais mestres. Treinados tanto nas artes místicas como no combate corporal, o xamã é uma espécie de guerreiro tribal que canaliza a força bruta dos elementos naturalmente, sem a ajuda dos deuses ou de encantamentos.

Dentro dos Círculos, xamãs se dividem por aptidões e afinidade com os elementos. Aqueles mais brutos e marciais escolhem o Caminho do Aperfeiçoamento, aprendendo a canalizar as energias elementais através de um estilo de combate corpo-a-corpo especial. Os que são abençoados por uma conexão com os elementos mais destrutivos como o fogo e o relâmpago seguem o Caminho do Elementalista, aprendendo a domar as forças destrutivas da natureza. Já aqueles que se afinizam com as águas e as energias da cura natural seguem o Caminho da Restauração, tornando-se verdadeiros protetores da vida.

Apesar de sua natureza selvagem, o xamã compreende a vida em sociedade e busca equilibrar sua relação com a natureza e com os outros seres. Ele busca um equilíbrio harmonioso entre a vida selvagem e civilizada, e abraça a ideia de que os seres inteligentes podem evoluir sem abandonar seu vínculo com as energias primordiais que servem de alicerce para tudo que existe em Arton.

Aventuras. Xamãs devotam suas vidas à longas jornadas, descobrindo os segredos da natureza e atuando no equilíbrio entre os elementos, como zelosos guardiões da harmonia. Não é incomum que xamãs se aventurem em busca de autoconhecimento ou comunhão com o mundo natural, e alguns Círculos da Terra mais influentes costumam enviar seus prodígios em missões especiais.

Tendência. Assim como os elementos, xamãs possuem naturezas bastante distintas. Alguns são serenos e bondosos, procurando utilizar suas habilidades para ajudar os seres vivos e os elementos. Outros são agressivos e arredios, agindo como defensores ferrenhos do mundo natural. Existem até mesmo aqueles que sentem prazer em utilizar a fúria dos elementos para destruir o mundo civilizado. Por isso, xamãs podem ter qualquer tendência.

Religião. Diferente dos clérigos e druidas, os xamãs não servem a nenhum deus. Eles respeitam as crenças em divindades naturais como Allihanna e o Grande Oceano, mas não apresentam qualquer devoção ou conexão para com essas divindades. Um xamã cultua diretamente as forças naturais brutas e busca se tornar um com os elementos, criando um vínculo direto com os espíritos elementais que habitam Arton.

Histórico. A maioria dos xamãs recebe a visita dos espíritos elementais muito cedo em suas vidas, e são convidados a ingressar comunidades secretas chamadas Círculos dos Elementos, onde recebem seus treinamentos. Um Círculo dos Elementos pode ser um desde um pequeno grupo até uma organização numerosa e influente. Apesar de proibir a presença de forasteiros em suas sedes, não é incomum que círculos poderosos sejam conhecidos pelos habitantes locais, que utilizam seus serviços místicos e realizam escambo amigável com os xamãs.

Depois de graduado, um xamã pode continuar vivendo recluso com seus iguais, ou viver em áreas comuns, mas esses geralmente atuam em pequenos vilarejos como curandeiros e guias espirituais. É extremamente raro que um xamã resolva de livre vontade viver em grandes centros urbanos. Mesmo assim, um xamã é para sempre um membro de seu círculo, e pode ser convocado por seus mestres a qualquer momento de necessidade.

Raças. O mais comum é que raças que já apresentam uma forte conexão com a natureza e os elementos, como elfos, qareen, moreau e

Thrall: o mais famoso dos Xamãs em Azeroth

O Xamã se conecta com os elementos para canalizar seus poderes

meio-dríades sejam a maioria entre os xamãs, mas a natureza é vasta e multiforme, e praticamente qualquer raça nativa de Arton pode receber o chamado dos elementos.

Outras Classes. Por conta da visão de mundo semelhante, o xamã costuma se relacionar muito bem com bárbaros, druidas, rangers e até clérigos de deuses ligados à natureza. Feiticeiros e bardos intrigam o xamã por conta de suas habilidades mágicas naturais. Xamãs de aperfeiçoamento enxergam guerreiros, monges, samurais e paladinos como respeitosos irmãos-em-armas. Já magos e outros conjuradores arcanos não são muito bem quistos pelos xamãs, pois eles enxergam as artes arcanas como uma ferramenta artificial para controlar os elementos.

Características de Classe

Pontos de Vida: um xamã começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um xamã começa com 5 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias: escolha 4 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), e Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas Simples, Usar Escudos, Fortitude Maior, Vontade de Ferro, Senso da Natureza.

Habilidades de Classe

Mestre dos Elementos: você soma seu modificador de Sabedoria no seu total de pontos de magia. Além disso, aprende aquan, auran, ignan e terran como idiomas adicionais.

Totem Xamânico: você pode invocar totens espirituais. Usando uma ação padrão e pagando o custo em PM, você invoca um totem de tamanho Pequeno que finca-se no chão em um espaço vazio à sua escolha a até 9m de distância. O efeito do totem é ativado imediatamente, tem duração de um minuto e só pode ser usado em combate, a menos que sua descrição diga o contrário.

No 1º nível, você recebe seu primeiro totem, escolhido da lista a seguir. A cada nível ímpar pode adicionar um novo totem à lista, contanto que cumpra seus pré-requisitos. Você só pode ter um totem de cada elemento ativo por vez, até um máximo de quatro totens ativos. Totens podem ser atacados e destruídos: eles tem CA 6, PV iguais ao seu mod. de Sabedoria, e são imunes a dano mágico. O efeito do totem termina automaticamente se ele for destruído.

- *Calcinante (fogo):* uma vez por rodada, o totem dispara um dardo de fogo em um alvo a até 18m à sua escolha. Faça um ataque à distância usando seu BBA + mod. Sab. Se acertar, causa 1d6 de dano de fogo para cada quatro níveis de xamã, até um máximo de 5d6 no 20º nível.
- *Elemental do fogo (fogo):* invoca dois elementais do fogo Pequenos, que surgem adjacentes ao totem. Os elementais agem imediatamente após seu turno e você pode dar ordens aos elementais como uma ação livre. A partir do 10º nível, pode invocar um elemental do fogo Enorme. Veja o Capítulo 11: Bestiário do *Tormenta RPG* para as estatísticas dos elementais. *Pré-requisito:* 5º nível de xamã.
- *Labareda (fogo):* você e todos os aliados a até 9m do totem têm sua margem de ameaça de ataques corpo-a-corpo aumentada em +2. *Pré-requisito:* 5º nível de xamã.
- *Magma líquido (fogo):* uma vez por rodada, o totem expele uma explosão de magma que causa

Xamã

Nível	BBA	Poderes de classe
1º	+0	Mestre dos elementos, Totem xamânico
2º	+1	Xamanismo (lobo espiritual)
3º	+2	Totem xamânico
4º	+3	Caminho dos elementos
5º	+3	Totem xamânico
6º	+4	Xamanismo (caminhar sobre a água)
7º	+5	Totem xamânico
8º	+6	Caminho dos elementos
9º	+6	Totem xamânico
10º	+7	Xamanismo (visão distante)
11º	+8	Totem xamânico
12º	+9	Caminho dos elementos
13º	+9	Totem xamânico
14º	+10	Xamanismo (revocação astral)
15º	+11	Totem xamânico
16º	+12	Caminho dos elementos
17º	+12	Totem xamânico
18º	+13	Xamanismo (reencarnação)
19º	+14	Totem xamânico
20º	+15	Caminho dos elementos

5d8 de dano em todas as criaturas a até 9m de distância. Um teste bem sucedido de reflexos (CD 10 + mod. de Sabedoria) reduz o dano pela metade. *Pré-requisito:* 11º nível de xamã.

• *Aterramento (ar):* se você estiver a até 9m do totem e for o alvo direto de uma magia, o totem se torna automaticamente alvo da magia em vez de você. Caso a magia não possa afetar objetos, ela é simplesmente dissipada. O totem desaparece imediatamente depois de ser ativado. *Pré-requisito:* 11º nível de xamã.

• *Capacitor (ar):* uma rodada depois de invocado, o totem emite uma explosão elétrica de 9m de raio. Criaturas afetadas pela explosão devem ser bem sucedidas num teste de Fortitude (CD 10 + mod. de Sabedoria) ou ficarão atordoadas por 1d4+1 rodadas. O totem desaparece depois da explosão.

• *Elemental da tempestade (ar):* invoca dois elementais do ar Pequenos, que surgem adjacentes ao totem. Os elementais agem imediatamente após seu turno e você pode dar ordens aos elementais como uma ação livre. A partir do 10º nível, pode invocar um elemental do ar Enorme. Veja o Capítulo 11: Bestiário do módulo básico *Tormenta RPG* para as estatísticas dos elementais. *Pré-requisito:* 5º nível de xamã.

Rajada de vento (ar): você e seus aliados que estiverem a até 18m do totem têm seu deslocamento em terra ou voando aumentado em +9m e recebem CA+2.

• *Maré de magia (água):* no início de cada rodada, você e quaisquer aliados adjacentes ao totem recuperam 1 PM. *Pré-requisito:* 11º nível de xamã.

• *Ressonância (água):* você e seus aliados que estiverem a até 3m do totem recebem um bônus em testes de resistência igual a 1/5 do seu nível de xamã. *Pré-requisito:* 5º nível de xamã.

• *Torrente curativa (água):* no início de cada rodada, você e quaisquer aliados a até 9m do totem recuperam 1d6+1 PV. Essa cura aumenta em 1d6+1 para cada quatro níveis de xamã, até um máximo de 5d6+5 no 20º nível.

• *Vínculo espiritual (água):* escolha duas criaturas voluntárias a até 9m do totem no momento da ativação. Sempre que uma delas receber dano, divida-o igualmente entre as duas criaturas. A cada cinco níveis de xamã, você pode vincular uma criatura adicional, dividindo o dano proporcionalmente, arredondando para baixo, até um máximo de cinco criaturas no 20º nível. *Pré-requisito:* 5º nível de xamã.

• *Elemental da Terra (terra):* invoca um elemental da terra Médio que surge adjacentes ao totem. O elemental age imediatamente após seu turno e você pode dar ordens ao elemental como uma ação livre. A partir do 10º nível, pode invocar um elemental da terra Enorme. Veja o Capítulo 11: Bestiário do *Tormenta RPG* para as estatísticas dos elementais. *Pré-requisito:* 5º nível de xamã.

• *Prisão terrena (terra):* inimigos a até 9m do totem têm seu deslocamento terrestre reduzido em –9m (no mínimo 1,5m).

• *Muralha terrana (terra):* esse totem tem PV igual a 1/2 nível de xamã x mod. de Sab. Sempre que você ou um aliado a até 9m do totem receber dano físico, subtraia o dano dos PV do totem em vez da criatura. *Pré-requisito:* 11º nível de xamã.

• *Sísmico (terra):* uma rodada depois de invocado, o totem emite vibrações sísmicas que cancelam efeitos de medo ou encantamento ativos em você e qualquer aliado a até 6m. O totem desaparece em seguida.

Xamanismo: você aprende diversas habilidades espirituais graças ao seu treinamento xamânico. A partir do 2º nível, pode usar uma ação livre e 1 PM para assumir a forma de um lobo espectral. Nessa forma seu deslocamento terrestre aumenta em +9m e você pode somar seu mod. Sab em todos os testes de Atletismo, mas não pode atacar nem usar suas habilidades. Você pode retornar à sua forma normal como uma ação livre, ou automaticamente caso sofra dano.

A partir do 6º nível, você pode lançar a magia *caminhar na água* pelo custo normal em PM, mas apenas em si mesmo. A partir do 10º nível, você pode lançar a magia *clarividência/clariaudiência* pelo custo normal em PM. A partir do 14º nível, você lançar a magia *teletransporte* pelo custo normal em PM, mas tendo somente você como alvo. A partir do 18º nível, uma vez por mês, sempre que seus pontos de vida chegarem a um número negativo igual à metade de seus PV totais, a magia *ressurreição* será automaticamente lançada em seu corpo na rodada seguinte.

Caminho dos Elementos: no 4º nível, você deve escolher qual caminho dos elementos quer trilhar como um xamã. Essa escolha não pode ser mudada.

• *Caminho do Aperfeiçoamento:* você aprende a desferir um golpe elemental. Como uma ação livre, gaste 2 PM antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você soma seu mod. Sab. no ataque e +1d8 de dano mágico (elétrico, fogo ou frio, à sua escolha) no dano. A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano causado em +1d8. A partir do 16º nível, pode gastar +2 PM para seu golpe elemental afetar todos os inimigos a até 3m do alvo principal, usando a mesma jogada de ataque. Você também recebe os talentos Combater com Duas Armas no 4º nível, Combater Com Duas Armas Aprimorado no 8º nível e Combater Com Duas Armas Maior no 12º nível (sem precisar cumprir pré-requisitos).

• *Caminho do Elementalista:* você pode lançar feitiços arcanos e divinos de 1º círculo, que tenham os descritores fogo, frio, eletricidade ou terra. A cada quatro níveis, você passa a poder lançar feitiços de um círculo maior (2º círculo no 8º nível, 3º círculo no 12º nível e assim por diante). Você começa com dois feitiços de 1º círculo e a cada dois níveis aprende outro feitiço de qualquer círculo que possa lançar.

• *Caminho da Restauração:* você pode lançar feitiços arcanos e divinos de 1º círculo, que tenham os descritores água, ar, adivinhação ou cura. A cada quatro níveis, você passa a poder lançar feitiços de um círculo maior (2º círculo no 8º nível, 3º círculo no 12º nível e assim por diante). Você começa com dois feitiços de 1º círculo e a cada dois níveis aprende outro feitiço de qualquer círculo que possa lançar.

Tormenta Alpha: Xamã dos Elementos

Exigências: Magia Elemental, Xamã.

Função: Tanque.

Forma Espectral. Você recebe uma Forma Alternativa de um animal espectral quando adquire este poder. Esta forma recebe o dom Incorpóreo (veja em *Fantasma,* em *Manual 3D&T Alpha*, p. 60) e Modelo Especial.

Totem Xamânico. Por 3 PMs, você pode invocar um totem espiritual com área de efeito igual a sua H, em metros. O efeito dele é ativado imediatamente, permanecendo ativo por R turnos, até cumprir sua função ou até ser Cancelado através de magias e poderes apropriados, quando então desaparece e pode ser invocado novamente. Existem quatro tipos de Totem. Cada ponto investido nesse poder garante acesso a um deles.

• *Calcinante.* A cada turno, este totem causa 1d de dano por Fogo (absorvido apenas com A) em todos os oponentes que estejam dentro da área de efeito.

• *Aterramento.* Igual a Cancelamento de Magia, mas o efeito é automático. Qualquer magia que cause dano lançada contra o Xamã ou algum personagem escolhido por ele será absorvido primeiro pelo totem. O invocador pode gastar mais PMs caso queira um cancelamento mais poderoso.

• *Vínculo Espiritual.* Este totem absorve o dano de um único ataque recebido pelo Xamã e o distribui igualmente entre todos os outros personagens jogadores, arredondado para cima. Depois disso, ele desaparece.

Rehgar "Fúria da Terra": xamã e gladiador!

Cavaleiro da Morte

Após uma vida inteira de batalhas, dezenas de guerreiros valorosos conquistaram uma morte honrada em combate, tendo suas almas acolhidas nos Mundos dos Deuses, onde deveriam permanecer por toda a eternidade. Porém, em seu caminho estava Mzzileyn, o Rei dos Dragões Negros.

O mais astuto de todos os dragões de Arton, Mzzileyn se diverte com a desgraça e a infelicidade que recai sobre aqueles que considera como inferiores. Por isso, há quem acredite que ele traça planos complicados e apenas para disseminar a dor e o sofrimento pelo continente. Os Cavaleiros da Morte seriam então uma das maiores e mais vis traições perpetradas pelo Senhor da Decadência.

Os Cavaleiros da Morte são soldados mortos, reanimados pelos poderes necromânticos de Mzzileyn. Suas almas foram amaldiçoadas e deturpadas pela maldade de seu líder, transformando-os em assassinos perfeitos, libertos de toda e qualquer emoção que possa se colocar entre eles e seus objetivos. A imensa maioria ainda age em seu nome, espalhando a dor e o luto através dos reinos.

Contudo, é cada vez mais comum que Cavaleiros da Morte consigam se livrar dos ditames de Mzzileyn. Eles ainda estão presos a este mundo, mas suas mentes conseguem discernir entre o altruísmo e a vilania, tornando-os capazes até mesmo de praticar o bem. Infelizmente, alguns sábios acreditam que talvez até mesmo isso seja a real vontade do Dragão-Rei, e que na verdade se trata de mais um passo para a concretização de um grande e terrível objetivo, cujas consequências mudarão a história do mundo para sempre.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Fortitude Maior, Usar Armas Marciais, Usar Armaduras Pesadas.

Especial: deve ter morrido e ser reerguido por Mzzileyn, o Rei dos Dragões Negros.

3 PV
+ mod. Con
por nível

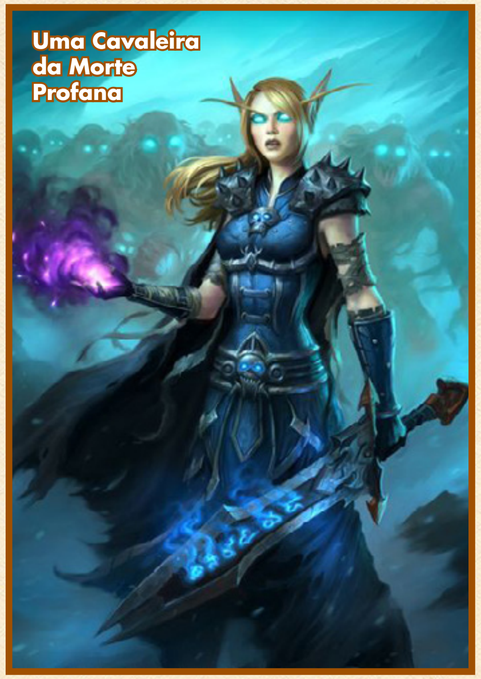
Habilidades de Classe

Magia da Alma: sua alma foi magicamente modificada e retornada a seu corpo pelo poder do dragão-rei, concedendo a você capacidades mágicas. Você recebe 4 PM no primeiro nível e 2 PM por nível seguinte dessa classe. Sua habilidade-chave para CD de magias é Carisma.

Ner'zhul: um poderoso xamã orc reerguido como Cavaleiro da Morte... Tão poderoso que se tornou o primeiro Lich Rei!

Golpe da Morte: você pode desferir um golpe de energia negativa. Você pode gastar 1 PM como uma ação livre antes de rolar um ataque corpo-a-corpo. Caso acerte, causa +2d6 de dano de energia negativa, e recupera metade desse dano em PV. A cada dois níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6.

Reerguido: você é um tipo especial de morto-vivo, animado pela magia do dragão-rei. É imune a dano não-letal, doenças e necromancia, mas retém seu valor de Constituição, ainda precisa respirar, se alimentar, dormir, e recupera pontos de vida normalmente. Você também é afetado normalmente pelas magias *reviver os mortos* e *ressurreição*. De acordo com o mestre, pode ser reerguido novamente pela maldição de Mzzileyn mesmo depois de morto, caso seu corpo não tenha sido totalmente destruído.



Disciplina da Necrópole: no 2º nível você deve escolher uma das disciplinas da necrópole entre gelo, sangue e profano. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. No 2º nível, e a cada nível par, você recebe uma habilidade referente à disciplina escolhida. Habilidades que permitem lançar uma magia seguem as regras normais da magia, assim como seu custo em PM, a menos que a habilidade diga o contrário.

Gelo

Golpe Gélido: a partir do 2º nível, você pode gastar 1 PM como uma ação livre para conceder o poder especial *congelante* para uma arma que esteja empunhando durante um minuto. A cada dois níveis, você pode gastar 1 PM adicional para aumentar o dano de frio em +1d6. *Impacto Uivante:* a partir do 4º nível você pode lançar a magia *cone glacial*.

Inverno Impiedoso: a partir do 6º nível você pode lançar a magia *escudo de fogo*, mas o descritor, resistência elemental e tipo de dano da magia mudam de fogo para frio.

Fortitude Gélida: a partir do 8º nível você pode lançar a magia *pele rochosa*, sem a necessidade de componentes materiais.

Sopro da Serpe Gélida: no 10º nível, ao lançar *cone glacial*, você pode lançar a magia novamente como uma ação livre, sem custo em PM, uma vez por rodada, por até um minuto.

Sangue

Peste Sanguínea: a partir do 2º nível, sempre que você usar um golpe da morte, pode gastar +1 PM para tentar infectar o alvo com a peste sanguínea. Caso falhe em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ do nível de cavaleiro da morte + mod. de Car) o alvo sofre 1d6 pontos de dano por rodada durante um minuto. Você recupera PV equivalentes a metade do dano causado pela peste sanguínea. O alvo pode refazer o teste de Fortitude uma vez por rodada. Criaturas imunes a doenças não são afetadas.

Sangue Fervente: a partir do 4º nível, você pode gastar 3 PM como uma ação padrão para tentar infectar todos os inimigos a até 3m com a peste sanguínea.

Sorvessangue: a partir do 6º nível você pode lançar a magia *toque vampírico*.

Escudo de Sangue: a partir do 8º nível, toda vez que você recuperar PV através de golpe da morte ou peste sanguínea e a cura superar seu total de pontos de vida, você recebe o valor da cura como PV temporários que duram um minuto. *Purgatório:* no 10º nível, uma vez por dia, quando você sofrer dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, você pode ignorar completamente esse dano e recuperar PV iguais ao dano que teria sofrido.

Profano

Reviver Morto: a partir do 2º nível você pode lançar a magia *criar mortos-vivos menor* sem pagar por componentes materiais. A partir do 6º nível você pode também pode lançar a magia *criar mortos-vivos*, e a partir do 10º nível também pode lançar a magia *criar mortos-vivos maior*, ambas sem pagar componentes materiais.

Ataque Supurante: a partir do 4º nível você pode lançar a magia *envenenamento* usando um ataque corpo-a-corpo com uma arma (causando dano normalmente) ao invés de um ataque de toque.

Morte e Decomposição: a partir do 6º nível você pode lançar a magia *névoa mortal*.

Eclosão: a partir do 10º nível você pode lançar a magia *doença plena*.

Garra da Morte: a partir do 3º nível você pode gastar 2 PM como uma ação padrão para projetar uma garra de sombras que agarra e puxa até um espaço adjacente a você um inimigo a até 9m. Você deve ser bem-sucedido em um

Cavaleiro da Morte

Nível	BBA	Poderes de classe
1º	+1	Magia da alma, golpe da morte, reerguido
2º	+2	Disciplina da Necrópole
3º	+3	Garra da morte
4º	+4	-
5º	+5	Corcel da morte
6º	+6	-
7º	+7	Andar do espectro
8º	+8	-
9º	+9	Zona antimagia
10º	+10	-

Regra Opcional para 3D&T: Agressividade (aggro)

Normalmente, o mestre define quem será atacado pelos monstros a cada turno de acordo com fatores como proximidade da criatura, capacidade ofensiva e pontos de vida restantes. Porém, em vez de deixar as coisas tão aleatórias, o mestre pode adotar uma regra opcional para deixar o combate mais tático. Esta é a regra de Agressividade, tratada aqui como é conhecida em *World of Warcraft*: *aggro*.

Assim como *WoW*, *3D&T Alpha* também tem papéis de combate, que definem como seu personagem se comporta em batalha. Eles são detalhados a partir da pág. 19 do *Manual 3D&T Alpha*, mas, resumidamente, o Tanque suporta muito dano, o Baluarte evita que os personagens morram, o Dominante atrapalha os inimigos e o Atacante zera os PVs dos alvos o mais rápido possível.

Conforme desempenham suas funções, os heróis acabam derrubando uma quantidade enorme de inimigos. Por isso, é natural que eles reajam de maneira diferente a cada um deles. Para todos os efeitos, estas regras são consideradas poderes de kit. Cada um dos personagens irá receber uma delas, escolhida de acordo com o seu papel de combate.

O personagem que mais precisa gerar Aggro é o Tanque do grupo, afinal, é seu papel aguentar porrada enquanto os demais jogadores salvam as próprias vidas e matam os monstros. Em WoW, é vital que se tenha pelo menos um destes na batalha: você provavelmente não será quem irá matar a maior quantidade de inimigos. Entretanto, sem dúvida, irá salvar a vida de seus amigos diversas vezes.

Atrair Inimigos. você é um alvo móvel para qualquer inimigo. Em batalha, pode optar por usar sua ação livre e gastar 1 PM para atrair até você um número de monstros igual a seu valor em Armadura. Este poder pode ser usado apenas uma vez por rodada, durante o seu turno. Porém, em caso de necessidade, o Tanque pode sacrificar também seu movimento para Atrair Inimigos imediatamente.

O segundo personagem que mais gera aggro em jogo é o Baluarte. Isso não é difícil de entender, afinal, nada mais irrita o inimigo do que um sujeito curando a pessoa que ele está tentando matar. Esta é uma desvantagem dentro do jogo, e você não ganha pontos por ela. Faz parte da adaptação. Basicamente, funciona desta forma.

Alvo Prioritário. Os monstros compreendem que você é uma peça chave para manter os oponentes vivos, e irão considerá-lo uma ameaça imediata! Sempre que Curar ou efetuar magias da escola Branca, o Baluarte precisa rolar um dado. Caso tire um 5 ou 6, um monstro imediatamente irá abandonar seu alvo inicial e passará a atacá-lo.

Por fim, o Dominante e o Atacante também têm sua regra de Aggro, que também é uma desvantagem.

Ameaça. Seus ataques estão se tornando perigosos e você precisa ser parado imediatamente. Sempre que tirar um crítico para atacar ou conjurar *qualquer* magia, deve ser fazer um teste de Habilidade. Se falhar, será atacado pelo inimigo que estava afetando.

teste de manobra, além de ter linha de efeito para que a habilidade funcione.

Corcel da Morte: a partir do 5º nível você pode lançar a magia *montaria fantasmagórica* pelo custo normal em PM.

Andar do Espectro: a partir do 7º nível você pode lançar a magia *passeio etéreo* pelo custo normal em PM.

Zona Antimagia: a partir do 9º nível você pode lançar a magia *campo antimagia* pelo custo normal em PM.

Tormenta Alpha: Cavaleiro da Morte

Exigências: F1, A1; Morto-Vivo; Aliado (veja abaixo), Imortal, Parceiro; Montaria (de Animais).

Função: atacante ou tanque.

Aliado (1 ponto). Seu aliado deve ser uma montaria com as seguintes vantagens e desvantagens: Morto-Vivo (qualquer), Parceiro (você), Inculto e Modelo Especial.

Aura de Terror. Você emana uma aura assustadora. Qualquer inimigo que possa vê-lo deve fazer um teste de R (cada outro poder deste kit que você tenha impõe –1 nesse teste). Se falhar, ele sofre os efeitos da magia Pânico. Se for bem-sucedido, ficará imune a este poder por um dia.

Combate Montado. Quando unido com seu Parceiro, você e sua montaria recebem F+1 e H +1 e podem trocar um ataque normal por dois ataques com FA=F+2d.

Couraça da Morte. Quando sua FD vence a FA do atacante, você pode adicionar a diferença entre as duas em sua próxima jogada de FA. O tipo de dano será o mesmo que você causa. Você pode usar este poder A vezes por combate.

Fogo Infernal. Seu corpo arde com as chamas dos erros que cometeu em vida. Você pode lançar a magia Bola de Fogo pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter Magia Elemental. Caso adquira essa vantagem, você gasta apenas metade dos PMs e pode escolher se o dano da magia afetará os PVs ou os PMs dos alvos (nunca os dois ao mesmo tempo).

FELIPE DELLA CORTE
& MARLON TESKE

Regras Novas

As classes apresentadas aqui seguem as mesma diretrizes de design das novas classes 2.0 desenvolvidas pelo Guilherme Dei Svaldi e publicadas nas edições 133 e 135 da *Dragão Brasil*. Para magias, considere 1º nível como 1º círculo, 2º e 3º níveis como 2º círculo, 4º e 5º níveis como 3º círculo, 6º e 7º níveis como 4º círculo, e 8º e 9º níveis como 5º círculo. Lançar uma magia gasta um número de PMs igual ao círculo.

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 68

A INVASÃO DOS RENEGADOS

Além da morte e da destruição causadas diretamente pela Guerra Artoniana, o maior conflito da era causou outro efeito danoso: desertores. Pessoas que abandonaram a honra, a pátria, a família e muitas vezes o próprio nome e fugiram pelos reinos.

Após a Batalha do Baixo Iörvaen, que terminou com a derrota de Deheon, milhares de soldados desertaram. Muitas vezes chamados de renegados, estes fugitivos passam a viver da espada e do crime, atacando regiões remotas ou atuando como mercenários em troca de comida e abrigo.

Porém, se engana quem acredita que todos são apenas covardes que desistiram da luta. Muitos estão desiludidos com os próprios reinos, seja pela demora dos nobres da Aliança do Reinado em cumprirem seu papel e defenderem o povo, seja por serem contra a intolerância que permeia os exércitos do Triângulo Autocrático. Muitos acabam se reunindo em torno de objetivos em comum, formando milícias.

Dentre estes, dois grupos se destacam. O primeiro, conhecido como Os Justos, é formado por desertores de Deheon, liderados por Magnus Jeyfar, um ex-capitão do Exército Real. O grupo, formado por quase oitenta renegados, vaga pelas regiões dominadas por Yuden para caçar Puristas. Sua bandeira mostra um coração transpassado por uma espada.

O outro bando age entre a União Púrpura e a Liga Independente. São chamados de Esquecidos, por se considerarem abandonados por seus reinos de origem. Quase todos são os últimos sobreviventes de suas tropas, dados como mortos por aqueles que juraram proteger. Vagam de aldeia em aldeia, matando e roubando sem propósito, com o desejo de condenar todos em Arton ao mesmo destino pelo qual passaram. Seu símbolo é uma flâmula cinzenta, sem nenhum adorno.

Novas bandeiras podem surgir conforme os conflitos avançarem, e não se sabe ainda qual será o real impacto destes grupos nos anos vindorous.

Bando corrompido espalha o terror

A despeito da dominação yudeniana em Zakharov, um grupo vem promovendo ataques no norte do reino, próximo da fronteira com Namalkah. Trata-se do bando conhecido como Os Dez Profanos. Eles poderiam ser confundidos com mais um grupo de renegados das tropas da Guerra Artoniana, não fosse por um fato aterrador: todos os membros são corrompidos ou estão envolvidos de alguma forma com a Tormenta.

Apesar do nome, ninguém sabe ao certo se o grupo tem de fato apenas dez membros. Todas as aldeias e vilarejos atacados até agora o foram da mesma maneira: ao meio-dia, um bardo elfo chega à praça central da cidade, sozinho, com um alaúde feito de matéria vermelha, anunciando que a benção da tempestade rubra não tardará. Ao entardecer do mesmo dia, um grupo de cultistas em mantos rubros e rasgados surge, oferecendo uma chance de conversão à tempestade. Após isso, um ataque começa.

Os atacantes são liderados por Grogg, um bárbaro das Uivantes de quem não se tinha informações há muitos anos. Outrora um herói aventureiro, Grogg teria visto sua aldeia natal ser destruída quando a Tempestade Rubra invadiu o reino gelado. Suspeito à época por agir na proteção a cultistas, ele teria enfim se tornado um algoz da Tormenta. Tanto que foi visto portando uma pesada espada com duas linhas de runas gravadas, com aparência de gelo eterno, mas tingida de vermelho — um artefato que recebeu a alcunha de Sangue Bruto.

Pessoas afirmam que o arauto já foi morto por guardas e populares diversas vezes durante sua apresentação macabra, mas sempre retorna durante o ataque. Infelizmente, cada vez mais aldeões vêm se convertendo à tempestade profana. Acredita-se que os cultistas dominam as mentes das vítimas — a alternativa, de que estariam recebendo a corrupção de bom grado, é terrível demais para ser considerada.

Aos que não aceitam a conversão, Grogg — que passou a receber a alcunha de "O Traidor", chega com outros guerreiros corrompidos, trazendo fogo que não apaga e cortes que não cicatrizam, mas também não matam. As cidades por onde o grupo passou se tornaram ruínas carbonizadas de chamas contínuas, com vítimas amaldiçoadas em uma eterna não-morte de dor e sofrimento.

Normalmente seriam oferecidas recompensas a qualquer um que desse informações que levassem heróis a derrotar o grupo, mas representantes do rei afirmaram que a guerra artoniana é uma ameaça maior à paz. Os críticos apontam isso como vista grossa por parte da realeza, sugerindo a terrível possibilidade de ligação do regente com a Tempestade Rubra.

Correnteza de ar molhado se aproxima de Fauchard

Fauchard, segunda maior cidade de Petrynia, conhecida como um ponto comercial estratégico graças a movimentação no seu porto, promete ficar ainda mais agitada nos próximos dias devido a previsão da passagem de correntezas de ar molhado pela região.

Famoso entre aqueles que vivem do mar, o ar molhado permite a qualquer um respirar e falar debaixo d'água, criando uma excelente oportunidade para exploração das profundezas dos mares. Devido a alta atividade marítima em Fauchard, a ação de piratas é esperada. Há vários relatos de embarcações que naufragaram próximas ao porto, podendo ou não conter tesouros dos mais variados tipos.

Nas ruas é grande a procura por *mapas das correntes*, um tipo de pergaminho mágico capaz de identificar as áreas onde há ar molhado, entre outros tipos de itens de identificação — alguns de procedência duvidosa...

Sarand contrata aventureiros

O barão Darlan Gallagher, senhor de Sarand, em Sambúrdia, convoca aventureiros que estejam dispostos a ajudar a proteger o local contra os crescentes ataques de bandidos. A cidade fica no meio do extenso caminho entre Tallban e as Cataratas de Sambúrdia, e é ponto de parada para aqueles que viajam naquela região.

O lugar cresceu a partir de um entreposto para comerciantes e viajantes do nordeste do reino, ganhando mais notoriedade à medida que se tornou um dos poucos locais que oferecem alguma segurança na região de fronteira com as Montanhas Sanguinárias. A cidade continua incólume, mas o número cada vez maior de ataques nas estradas preocupa o barão.

Os bandidos surgem da direção das Sanguinárias. Normalmente roubam mercadorias, mas há relatos de pessoas sequestradas. Algumas vítimas descreveram os malfeitores como humanos, mas outras afirmam que se tratavam de hobgoblins. São oferecidos 100 Tibares de ouro por informações que levem aos criminosos, e outros 1oo por membro capturado.

CAVERNA DO SABER

Hora de reunir todo mundo!

DADOS VIRTUAIS

Concluindo o tutorial do Roll20

Na edição anterior da *Dragão Brasil*, comecei um tutorial de como jogar RPG pela internet, através da plataforma Roll20. Agora, concluo este breve curso.

Na primeira parte, falei sobre os itens necessários para se jogar online e sobre a área da mesa virtual. Agora, vou falar sobre o menu de comando — o espaço à direita da tela, onde você guardará as fichas de personagens e NPCs, imagens e outros elementos que usará nos jogos.

O menu possui seis botões: *chat*, *biblioteca de arte*, *diário*, *jukebox*, *coleção* e *minhas configurações*.

Chat

Por padrão, o menu de controle abre mostrando o chat. Esse espaço pode ser usado como um chat pelos participantes da mesa (veja só), mas também tem outras utilidades — especialmente a rolagem de dados. O próprio chat mostra os comandos básicos.

Enviar mensagem: simplesmente digite a mensagem e aperte Enter. Ela aparecerá para o mestre e todos os outros jogadores. Você também pode usar o comando */w* seguido pelo nome de um jogador para mandar uma mensagem apenas para esse jogador, ou */w gm* para mandar uma mensagem apenas para o mestre (o "w" vem de "whisper", ou sussurro, em inglês). Assim, para dizer apenas para o mestre que você vai roubar o tesouro do grupo, digite */w gm vou roubar o tesouro do grupo!*

Rolar dados: digite /r e coloque o número de dados, a letra "d" e o número de faces, seguido de qualquer bônus ou penalidade. Por exemplo, para rolar 3d6, digite */r 3d6* e aperte Enter. Para rolar 1d20+5, digite */r 1d20+5*. Você também pode digitar */gmroll* para uma rolagem que apenas você e o mestre verão.

Você também pode rolar dados usando o botão do menu na esquerda. Todos os valores aparecerão no chat de qualquer forma — o que é ótimo, pois evita dúvidas sobre resultados rolados.

Sempre que você abre o Roll20 como mestre, a primeira mensagem do chat será um link para ingressar na sala. Você pode mandar esse link para qualquer jogador para convidá-lo para o jogo.

Biblioteca de arte

O segundo espaço é sua biblioteca de arte, que armazena as imagens que você usa na mesa virtual. Basicamente, você terá mapas (ou quaisquer ilustrações que quiser usar sobre a mesa, como cenários) e miniaturas/tokens.

Você pode subir imagens de seu computador ou pesquisar na biblioteca do Roll20. Para isso, apenas use a barra de pesquisa no topo do espaço. Algumas imagens do Roll20 são gratuitas; outras precisam ser compradas. Uma vez compradas, as imagens ficam disponíveis em sua conta para qualquer campanha que você criar — mas apenas para as *suas* campanhas. Ou seja, se você entrar como jogador em outra campanha, suas imagens compradas não estarão disponíveis.

Você pode criar pastas para organizar as imagens. Na Guilda do Macaco, tenho uma pasta para mapas e outra para os tokens. A pasta dos tokens subdividi por tipos de criaturas/PdMs: guardas e soldados, bandidos e piratas, goblinoides, mortos-vivos, etc. Dessa forma, consigo adicionar qualquer token necessário à cena em pouco tempo.

Por fim, você pode clicar com o botão direito sobre uma imagem para renomeá-la ou excluí-la.

Diário

O diário funciona como a biblioteca de arte. É um espaço para armazenar arquivos, com a diferença que aqui ficam as fichas e os handouts/panfletos (conteúdos que você mostra para os jogadores no meio da sessão).

Para cliar um elemento novo, clique no botão "+ Adicionar", no topo do espaço. Você tem três opções: "Personagens", para fichas, "Panfletos" e "Pasta". As pastas servem apenas para organizar os elementos.

Apenas o mestre pode criar elementos no Diário. Além disso, elementos criados aparecem apenas no Diário do mestre — ou seja, são invisíveis para os jogadores. Assim, você precisará criar uma ficha para cada personagem, e então clicar nela, apertar o botão "Editar" e colocá-la no diário do jogador dono do personagem em questão.

Quando cria um panfleto, você pode deixá-lo apenas no seu Diário (como o padrão) se quiser que os jogadores não tenham acesso a ele logo de início. Quando chegar o momento da sessão em que você quiser revelar o panfleto, clique nele e aperte o botão "Mostrar para os jogadores". O Roll20 automaticamente adicionará o panfleto aos Diários dos jogadores e o abrirá na tela de cada jogador. Uma vez que o panfleto tenha sido adicionado ao Diário de um jogador, este jogador poderá abri-lo a qualquer momento acessando o seu próprio Diário. Se você quiser que os jogadores tenham acesso panfleto desde o início da sessão, pode adicioná-lo ao Diário de cada jogador assim que criá-lo.

Jukebox

A jukebox é o terceiro (e último) espaço de armazenam do Roll20. Aqui, ficam suas músicas e efeitos sonoros, que você pode tocar durante a sessão.

Para adicionar trilhas, simplesmente clique no botão "+ Adicionar", no topo do espaço. O Roll20 é integrado com alguns serviços de áudio dos quais você pode pegar trilhas. Ao contrário de imagens, não é possível subir trilhas do seu computador, entretanto.

Para tocar as trilhas não há mistérios: o Jukebox do Roll20 funciona como qualquer *player* de música. Há um botão "play", uma barra de volume (cuide para não deixar a música muito alta e fazer com que os jogadores não escutem sua voz!) e opção para repetir a música ao acabar. Você também pode criar listas com várias músicas, e tocá-las em ordem ou aleatoriamente.

Coleção

Este espaço armazena suas *macros* — ou, para quem não manja de programação, uma *ação pré-programada*. Ou seja, você cria uma ação (como uma rolagem de dados específica) e a deixa preparada. Na hora do jogo, em vez de digitar toda a linha de comando, apenas clica no botão da macro. É prático e acelera bastante o jogo.

O tipo de macro mais comuns são rolagens específicas. Por exemplo, se o grupo vai enfrentar um mago que lança *bolas de fogo* que causam 6d6+5 pontos de dano, em vez de digitar /r 6d6+5 a cada vez que ele lançar a magia, você prepara uma macro com esse comando (/r 6d6+5) e simplesmente clica no botão dela para rolar os dados.

É possível preparar macros para ataques e rolar a jogada de ataque e a jogada de dano com apenas um clique. Para isso, crie uma macro com o seguinte código:

/em está atacando com nome da arma.
Resultado do ataque: [[1d20 + X]]
Resultado do dano: [[XdY+Z]]

Na primeira linha, substitua "nome da arma" pela arma usada no ataque (espada longa, garras, etc.). Isso não tem valor na programação, e se preferir você pode simplesmente excluir a frase "está atacando com...". Na segunda linha, substitua o X pelo bônus de ataque da criatura ou PdM. Por fim, na terceira linha, substitua XdY+Z pelo dano do ataque.

Por exemplo, a macro para um guarda de cidade que ataca com uma maça com bônus de ataque +3 e dano 1d8+2 seria:

/em está atacando com nome da arma.
Resultado do ataque: [[1d20 + 3]]
Resultado do dano: [[1d8+2]]

Clicando no nome da macro você pode editá-la (e excluí-la). Clicando no ícone de dado à esquerda do nome você a executa. Caso você planeje usar a macro muitas vezes durante a seção, pode chegar a caixa "Barra", à direita, para criar um botão para a macro na parte inferior da área do mapa. Isso é *muito* útil para rolagens que você espera fazer muitas vezes durante uma sessão.

Na Guilda do Macaco, não crio fichas completas no Roll20 para todos os PdMs, pois isso tomaria muito tempo. Em vez disso, crio macros com as rolagens mais comuns e coloco-as na barra nas sessões de jogo em que espero que tais PdMs apareçam. Isso deixa os combates muito mais ágeis e, consequentemente, emocionantes!

Minhas configurações

O último botão do menu de comando abre o espaço de configurações do Roll20. Há diversas opções; fique à vontade para mexer com elas e decidir o que lhe atrai mais. Minha dica é ativar a opção "Habilitar dados 3D" e "Rolar dados 3D automaticamente". Sem essas opções, uma rolagem de dados apenas gera um valor que aparece no chat. Com essas opções, no entanto, você efetivamente vê os dados serem rolados na área da mesa. É *bem* mais emocionante! O Roll20 mostra apenas dados convencionais (d4, d6, d8, d10, d12 e d20). Por exemplo, se você rolar 1d20, ele aparecerá na mesa. Se rolar 1d7, não haverá nenhuma animação (mas ele ainda irá gerar um valor aleatório entre 1 e 7, que aparecerá no chat).

Criando mais de um mapa

Na coluna passada, falei sobre a criação de mapas, mas não sobre como criar mais de um mapa. Para isso, clique no botão que parece uma folha de papel com o cantinho dobrado (o ícone padrão de "Novo"), no canto superior direito da área da mesa. Isso abre uma barra com todos os seus mapas criados.

Para criar um mapa novo, simplesmente clique no botão "Criar Nova Página", à esquerda. Então, passe o mouse sobre o ícone do novo mapa para fazer um botão de engrenanges aparecer e configure esse mapa. Eu uso como escala 1 unidade = 1 quadrado (é mais fácil do que usar metros), ativo a grade e, na opção Distância, coloco "Pathfinder/3.5E (para que ele calcule as diagonais corretamente).

Você também pode ativar "névoa da guerra", que deixa o mapa escuro para os jogadores. Você então pode revelar apenas os pedaços do mapa que eles explorarem.

Quando você tiver mais de um mapa, na barra de mapas o ícone de um deles terá uma "flâmula" vermelha com a palavra "Players" escrita. O mapa com esta flâmula será o que os jogadores verão. Para transferir a visão deles para outro mapa, clique e arraste a flâmula para o ícone de outro mapa.

Este foi um breve tutorial de como usar o Roll20. A plataforma é bem completa, e há muitas técnicas que não pude abordar aqui. De qualquer maneira, espero que isso ajude você a jogar com seus amigos — que é o que importa no fim das contas!

GUILHERME DEI SVALDI

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

Lançamento nacional dia 6 de dezembro | www.jamboeditora.com.br

Um conto em *Tormenta* por Marlon teske
Arte por Ricardo Mango

CHAMA

Começava com os tambores, numa profusão de batidas e ritmo.

A expectativa crescente tomava conta de todos que tinham permissão para participar da cerimônia. As mulheres dançavam, com sinos e guizos amarrados nos pulsos e tornozelos. Do outro lado, os homens batucavam. Pés descalços batiam de encontro à rocha vulcânica, cada um em seu próprio ritmo. A pele brilhava com o suor, destacando os desenhos sagrados tatuados na pele. Juntos, transformavam balbúrdia em música.

O sol aos poucos desaparecia no horizonte, mergulhando nos mares que protegiam Khubar. Ao mesmo tempo, o brilho no coração do vulcão se tornava cada vez mais intenso. As lamúrias do povo que deixava o trabalho para se recolher à segurança das tribos era tanto uma despedida para Azgher quanto um agradecimento pelo calor constante que provinha do coração de Arton. Pelas próximas horas, apenas a eterna chama vermelha de Kurur Lianth iluminaria as ilhas de fogo. A última luz em um mundo dominado pela escuridão.

Próximo a garganta do deus-vulcão, as vozes também entoavam cânticos, mas em uma língua muito mais antiga. Toda a celebração tinha um ritmo frenético e ansioso, mas ela só atingiria o ápice com a chegada da oferenda. O caminho antes do mergulho era longo, e a tradição pregava que ela devia fazê-lo sozinha. Assim, a cada passo, ficaria mais perto do salto, e Khubar, da salvação.

Pois aquela era a verdade cruel do reino dos vulcões. Seria para sempre necessário provar a eles que ainda eram respeitados pelos mortais. Principalmente Kurur Lianth, que era o maior, mais severo e exigente. Era chamado de o Velho Furioso pelos habitantes das outras ilhas do arquipélago. Porém, ali em Hurtka, seu nome era Pai.

As velhas sábias contavam às crianças como ele lentamente ergueu o mundo das profundezas do Oceano. Como o calor de seu estômago trouxe vida para aquele lugar inóspito feito de rocha e lava, garantindo comida e alento a todos que vivessem sob sua sombra. E também como era justo e claro que houvesse um custo por isso.

Um preço pago em vidas.

Pessoas que se unissem de carne e alma a ele. Diante do altar, não podia haver medo, nem dúvida. Kurur Lianth, mais do que qualquer outro, saberia a diferença entre adoração e suicídio. Felizmente, graças aos Escolhidos das Chamas, o Pai estava satisfeito há décadas.

Anahera escutava aquelas histórias desde que aprendeu a ouvir. Por isso, era uma das Escolhidas mais dedicadas. Passou a servir ao secto ainda muito jovem, após os pais mergulharem juntos no vulcão, um sacrifício de fé relembrado por todos com admiração e orgulho. O líder dos Escolhidos, o batizado em fogo Grakgran Khore, confidenciou a ela em mais de uma oportunidade o quanto havia ficado feliz com a decisão do casal.

Ela também nutria uma profunda admiração pela coragem deles, apesar de mal lembrar de seus rostos. Especialmente por saber, no lugar mais escondido do próprio coração, que era incapaz de fazer o mesmo. Amava Kurur Lianth, mas sua fé era fraca. A maior prova disso é que, mesmo após tantos anos envolvida com o culto, ainda não havia sido abençoada com a Chama. O fogo sagrado que dava aos seguidores mais fervorosos a capacidade de curar enfermidades através do calor.

Mas tudo isso eram cinzas agora.

A atenção dela, assim como a de todos os outros, estava na oferenda. Ela chegou ao altar junto com a noite. Caminhava altiva, o rosto oculto por uma máscara cerimonial feita de madeira e barro. A carranca tinha uma aparência selvagem, com olhos furiosos pintados de branco. Presas longas escapavam por lábios muito vermelhos, mordendo uma língua carmesim. Além do adorno intimidador, vestia um manto cerimonial, feito de tecido grosso e encarnado, que caía pelos ombros até o chão.

Anahera reconhecia a importância de seu lugar na celebração, por isso estava atenta a todos os detalhes. Precisou insistir muito para que fosse permitido a ela participar dos momentos finais do rito, quando faltavam tão poucos passos para o mergulho final. Era um papel normalmente reservado apenas às sacerdotisas mais experientes, mas devido às circunstâncias, uma exceção foi aberta naquela noite. A maior parte das velhas sábias foi contra, mas Khore acabou aceitando. De acordo com o clérigo, já era hora das cascas caírem de seus olhos.

Ela retirou o manto do sacrifício com reverência, a deixando nua, exceto pela máscara. Estava muito magra, com várias feridas evidentes nos joelhos e nas mãos. Assim como aconteceu ao longo de todo o caminho, seria lavada em água escaldante repleta de especiarias. O banho era tão quente que Anahera queimou as mãos, mas não se queixou. A oferenda também não demonstrava dor, apesar de já apresentar bolhas nas camadas mais macias da pele.

Ao lado de ambas, mas indiferente aos detalhes que não lhe cabiam, Grakgran berrava a litania do Pai Vulcão para que todos pudessem ouvir, volta e meia retirando punhados de um pó escuro de dentro das vestes para lançá-lo em direção às chamas. E sempre que aquela areia negra tocava o magma, uma pequena explosão acontecia, jogando labaredas vermelhas para o alto. Era uma prova de que Kurur Lianth estava acordado, atento e faminto.

Quando considerou o trabalho terminado e a oferenda purificada, Anahera se ergueu, ficando de pé ao lado dela, ambas muito próximas no diminuto patamar de rocha escura que as separavam do abismo fumegante. Os olhos negros da menina fitavam a impassível máscara cerimonial, que parecia lhe observar de volta. A garota sorriu, sincera, e sussurou:

— *Chegou a hora*.

Khore gritou, esbugalhando os olhos numa careta terrível. A língua pendia entre os dentes, tocando a ponta do queixo. Com este comando, todos os tambores silenciaram ao mesmo tempo que as tatuagens, runas e cicatrizes na pele dos Escolhidos das Chamas no entorno acenderam com uma cor laranja e quente que os destacavam nas sombras. O deus-vulcão ouviu as preces e estava satisfeito pela cerimônia.

Anahera, confiante, passou as mãos por detrás da nuca da oferenda, sentindo o leve perfume de flores dos inúmeros banhos pelos quais ela passou e removeu o nó do cordão de couro que mantinha a carranca no lugar.

E então ela viu.

E o mundo perdeu sua cor.

No dia em que se conheceram, Anahera despertou com o tremor da terra. Se levantou sem pressa e caminhou até a saída única do casebre de palha e madeira onde vivia, inspirando profundamente o ar quente que soprava do mar. Seus olhos se encheram de alegria diante da paisagem familiar. Além das paliçadas feitas com os troncos ressecados trazidos pelo Oceano, a faixa de areia branca era a única coisa que a separava do azul límpido e sereno da água iluminada pelos primeiros raios do sol da manhã.

Porém, o que mais chamava a atenção estava ainda além, do outro lado da baía. No coração de Hurtka, uma montanha de rocha negra se erguia imponente, com um eterno brilho incandescente no topo. A vegetação galgava o sopé da colina, mas era incapaz de vencer a altura e o calor de Kurur Lianth, o deus-vulcão patrono da ilha. Anahera fez uma oração, amarrou os cabelos longos e fartos e saltou para a areia.

Gostava de caminhar entre as pessoas ao amanhecer. Sentir o cheiro do peixe recém pescado, provar dos sabores dos frutos da colheita e aproveitar o frescor da água do pequeno riacho. Por não ter família, considerava todos como uma. E o povo do vilarejo também a via assim; como uma filha amada e querida. O sacrifício dos pais era sempre mencionado. Uma prova de fé que enchia o coração solitário dela com orgulho.

Vagueou até o córrego onde as demais mulheres da aldeia já trabalhavam. Algumas lavavam raízes na beira do regato, enquanto outras, mergulhadas até os joelhos, esfregavam peças de couro de selako para retirar o sal do curtume. Assim como ela, tinham inúmeras tatuagens, mas sempre preenchendo apenas um lado do corpo. Eram motivo de orgulho e honra para o povo de Khubar.

A menina lavou o rosto e encheu um odre para si sem pressa, escutando. As conversas do grupo giravam em torno dos tremores. A preocupação dos moradores era crescente. E de fato, o vulcão estava agitado e irritadiço há semanas. Felizmente, o mar trouxe um presente para Hurtka: uma nova oferenda.

Ela veio em um navio de estrangeiros, muito parecido com todos os outros que volta e meia aportavam na ilha. Chegavam repletos de sorrisos, ferramentas e comércio. E como sempre, tentavam partir com mais do que haviam trazido e muito mais do que tinha sido oferecido. Khubar já fazia parte do Reinado por tempo o suficiente para tolerar estes tipos. Porém, Hurtka era menos aberta a deslizes de conduta. Afinal, tinham Kurur Lianth como vigia e espelho moral.

Quando se cansou de ouvir a ladainha das mães da tribo e as reclamações costumeiras das velhas sábias, fez menção de se afastar dali. Porém, uma delas a agarrou pelo pulso. A garota tentou se livrar dos dedos firmes da anciã, mas conseguiu em troca apenas um beliscão e uma ordem. Ela lhe entregou uma cumbuca cheia até a boca e pediu que fosse levar a água para a prisioneira em seu lugar. Contrafeita, mas curiosa, Anahera aceitou.

Levou o vasilhame até a borda do profundo poço, esparramando parte do conteúdo no caminho por desleixo. Há muito, aquele buraco estava seco e inútil, por isso, em ocasiões como aquela, fazia vezes de prisão. Anahera deitou de barriga na areia, se apoiou nos cotovelos e ficou observando a estrangeira lá no fundo.

Era uma mulher não muito mais velha do que ela mesma. Como quase todos os outros antes, era diferente das pessoas da tribo, que tinham a cor da pedra do vulcão. Ao contrário, eram vermelhos como um demônio de fogo, com cabelos manchados de sal. As velhas lhe disseram que a pele dos que vinham do continente na verdade era branca, mas como haviam dado às costas para Azgher, queimavam até ficarem daquele jeito. Parecia adormecida, mas virou o rosto para cima quando notou que não estava sozinha. Ficaram ambas ali, se olhando, até a voz da cativa se fazer ouvir:

— Água...

Deliberadamente, Anahera não respondeu. A prisioneira, imaginando não ter sido ouvida, pigarreou tentando libertar a voz presa na garganta seca e depois, com um pouco mais força, repetiu o pedido:

— Água, por favor. Estou morrendo de sede.

As palavras dela soavam diferentes devido ao sotaque arrastado do continente. Mas mesmo naquela situação miserável, era uma voz que tinha alguma autoridade. A garota aproximou a vasilha da borda e passou a brincar com a água, fingindo distração. Aquela provocação não passou despercebida, mas a cativa não tinha qualquer escolha além de implorar.

— Vamos lá, seja boazinha. Se me der água, lhe digo meu nome.

— Não faço questão de ouvir. — respondeu Anahera, enfim.

— Então te ensino algo novo. — Impossível. — disse — Já me ensinaram tudo o que havia para saber.

— Isso é uma tremenda bobagem — respondeu a outra enfim, cansada demais para continuar argumentando. Se não fosse ela, alguém traria a água, ou então morreria de sede e não precisaria mais se preocupar com nada. Se abraçou aos próprios joelhos e deitou de lado, apoiando a cabeça no pó. Anahera fechou o rosto, desgostosa por ter sido ignorada. Caminhou até o outro lado e esperou. Após muito insistir, conseguiu uma frase:

— Meu nome é Tristeza.

— Nota-se. Tome sua água.

Em vez de descer a cumbuca até a prisioneira, emborcou o conteúdo sobre ela aos poucos. Primeiro, a cativa tentou pegar o líquido com as mãos em concha, mas estava derramando demais, desperdiçando muito daquilo que esperou por tanto tempo. Parte pela sede, parte por desespero, tentou beber direto com a boca, engolindo ao máximo que podia. Ao final, engasgou e tossiu com vontade. Aquilo fez Anahera rir.

— Você é uma diabinha perversa — ralhou a prisioneira, agora completamente encharcada, voltando a se sentar na minúscula sombra de encontro às paredes de pedra com um suspiro longo e triste, fechando os olhos em seguida — Caçoar da minha desgraça dessa forma.

— Você mesma procurou por isso — lembrou ela — Tentou nos roubar.

— É, tentei mesmo — sorriu, e lhe faltavam alguns dentes — Parece que não adianta mais pedir desculpas agora, não é?

— Não. É muito tarde — confirmou Anahera — Mas você tem sorte. O próprio Grakgran virá ao seu encontro.

— O maluco que joga as pessoas no vulcão? Dispenso.

— Ele não é maluco! — ofendeu-se. E, sem dizer mais nada, saiu dali, correndo para além da pequena faixa de céu visível e brilhante que a cativa podia vislumbrar sob seu restrito ponto de vista.

A prisioneira acordou com a água caindo no rosto, vinda lá do alto da borda do maldito poço. Perdeu as contas de quantas vezes tentou escalar aquelas paredes lisas e desgastadas pelo tempo. Até esfolar os joelhos, quebrar as unhas e ficar com os dedos sangrando. Agora, fraca como estava, sequer cogitava tal possibilidade. Se levantou assustada, mas já buscando instintivamente beber o máximo que podia. Os lábios ressecados estavam rachados e a língua tão inchada que lhe parecia um verme gordo e desajeitado rastejando entre os dentes.

Assim como no dia anterior, era a garotinha má que trazia a água. Não sabia o motivo da mudança de carcereira, mas talvez fosse capaz de conquistar alguma empatia dessa vez. A primeira mulher sempre se fez de surda e nunca lhe deu conversa, mas a menina ao menos havia falado com ela. Por um lado, se recusava a alimentar qualquer esperança de escapar, mas por outro, precisava agarrar aquela pequena possibilidade com toda a força que restava para não enlouquecer.

— Nós não jogamos ninguém. — falou a menina de repente, após derramar as últimas gotas.

— O que? — perguntou a prisioneira, até então completamente concentrada em beber.

— No vulcão — retrucou a garota — Você disse que jogamos as pessoas. Não é verdade. Elas pulam.

— Depois de dias quase sem água e nenhuma comida, eu mesma já estou considerando a ideia.

— Não é assim que funciona. Não pode haver medo.

— É como as coisas são. Só você não quer enxergar.

A menina ficou lá, pensando, virada para onde provavelmente estava o seu vulcão-deus. Mesmo lá de baixo, podia ver a dúvida crescendo no semblante da garota, o que considerava particularmente bonito. Era algo que sempre buscou durante o curto tempo em que trabalhou como professora em Salistick. Incutir a dúvida e provocar questionamentos como aqueles eram triviais em seu reino. Mas naquele recanto esquecido do mundo, qualquer nova pergunta envolvia um verdadeiro conflito entre a lógica e a fé. Resolveu que valia a pena prosseguir:

— Ninguém pula num vulcão por querer.

— É claro que pulam! Depois que entendem que Kurur Lianth queima todos os pecados, fica fácil.

— Você acredita mesmo nisso, não é?

— Do fundo do meu coração. Talvez um dia, até mesmo você possa renascer como uma de nós, protegida pela chama.

— Esse é um conto de fadas muito bonito — falou — Mas não passa disso.

— Sabia que você não iria entender. É um ato de entrega. Exige fé.

— Se tem tanta fé, porque não vai em meu lugar? Resolveria o meu problema e o seu.

— Um dia. É o que a tribo inteira espera de mim. Mas agora não é minha vez. É a sua.

— Que seja, garota má. É por isso que você não merece saber meu nome.

— Seu nome não é Tristeza?

— Era ontem. Me refiro ao verdadeiro. Aquele que nunca muda.

— Este ninguém quer saber — respondeu Anahera, e como no outro dia, saiu dali a deixando sozinha para fitar um ínfimo recorte do céu claro de Khubar.

Anahera voltou no final da manhã seguinte, com o sol quase a pino. Era esperada desta vez. A prisioneira estava desperta, tentando ficar o mais próximo possível das bordas do poço para evitar o brilho causticante do sol. Já estava com a pele tão queimada que até mesmo se mover doía. A água gelada caiu sobre ela, molhando suas roupas e aliviando o calor e a sede. Estava quase agradecida por aquele banho diário, ainda que o presente estivesse oculto por uma camada de maldade.

A jovenzinha a intrigava. Tinha visto algo muito valioso nela, um sentimento que as outras pessoas daquele lugarejo tinham deixado para trás em algum momento no difícil caminho da vida. Ela guardou a curiosidade por detrás daquela montanha de fé e ignorância que fazia sombra na vida de todos dali de forma quase literal. Não apenas conversava com ela. Ao contrário, muitas vezes, era a menina que questionava. Provavelmente, tentava doutriná-la de alguma forma, mas cada vez mais parecia convencer a si própria de que era a prisioneira que tinha razão.

— Quais são seus deuses? — perguntou depois de algum tempo.

— Não tenho nenhum — respondeu a prisioneira, orgulhosa. Aquilo geralmente soava estranho para as pessoas até mesmo no continente. — Não acredito neles.

— Impossível. Todos creem em alguma coisa.

— Não é uma questão de crença. Eu confio na lógica.

— Então ela é sua deusa.

— Não, ela é meu jeito de compreender o mundo que me cerca.

— Continua parecendo a mesma coisa pra mim.

A prisioneira sorriu. Foi positivamente surpreendida, algo que não esperava que pudesse acontecer dadas as circunstâncias. A garota era mais esperta do que imaginou, e repreendeu-se por se deixar levar pelo preconceito para com as pessoas que viviam tão longe das grandes cidades do Reinado. Se endireitou um pouco mais para falar com a menina. Talvez valesse a pena tentar ir um pouco além de onde já havia ido.

— Tem razão, ambas são formas de se relacionar com a realidade a nossa volta. Porém, há uma diferença. Vocês se fiam apenas na fé e isso lhes basta. Nós, ao contrário, buscamos provas.

— Que prova é maior do que a força e o calor de Kurur Lianth?

— Todos os vulcões são fortes e quentes. Aos meus olhos, aquilo que vocês cultuam como uma divindade não passa de uma formação geológica, como todas as outras próximas daqui. É apenas uma montanha feita de pedra e fogo.

— Assim como nós somos só carne e ossos.

— Mas eu sei que você possui arbítrio. E não há prova alguma da consciência de um vulcão.

— É preciso crer para saber.

— É aí que você se engana. O saber não é uma questão de crença. É sobre certezas. Eu vim até aqui atrás disso. Uma prova irrefutável de que os deuses existem como nós, ou que não passam de algum tipo de histeria coletiva milenar.

— E por isso tentou nos roubar?

A cativa sabia que aquela pergunta era a mais difícil de ser respondida. Era impossível explicar que ela não queria nada de valor para si. Na verdade, todas as relíquias daquele povo não tinham valor algum para ela. Mas ela precisava analisar a magia de pelo menos um deles em um ambiente neutro, controlar as variáveis e definir se eram de fato milagres ou apenas truques baratos de algum feiticeiro aproveitador. Estudá-las, enfim. Algo que sem dúvida não poderia fazer ali diante dos olhos deles. Seria um sacrilégio imperdoável. Após refletir um pouco mais, desistiu das explicações. Elas nunca fariam sentido sob o ponto de vista deles.

— Aos seus olhos, sim — respondeu — Estava tentando roubar.

— Então tudo o que você diz são cinzas, Tristeza — respondeu a outra.

— Junto aos meus, meu nome é Professora — tentou — Posso explicar meus motivos. Com mais tempo, você irá entender.

— O problema, Professora, é que tempo é tudo o que você não tem.

Nos dias seguintes, não houve mais conversa. Nem água.

A cativa não lembrava como ou quando foi retirada do poço. Estava queimada e seca, sentia o corpo febril, apesar da pele fria ao toque. A dor de cabeça que a acompanhou nos últimos dias tinha dado lugar a uma sensação perene de não pertencer mais àquele mundo. Tudo se movia devagar, entre lapsos de memória cada vez mais longos.

Achava que, entre um vislumbre e outro do céu azul, tinha visto um homem grande, com tatuagens de ossos e chama, olhando-a como se não fosse humana. Também viu o vulcão. Ele cuspia cinzas para os céus com tanta intensidade que fazia com que o chão tremesse. O vento parecia estar mudando, e logo Hurtka seria engolida pela nuvem de poeira incandescente que, ao menos por enquanto, fugia para o mar.

Sua última recordação, a mais forte de todas, era a da menina que lhe trazia água. Era ela que estava ao seu lado quando tudo se apagou pela última vez, e também quando despertou. Estava umedecendo seus lábios e aplicando compressas frias em seu rosto. Tentou se levantar do catre, mas não tinha forças para tanto, por isso, se deixou conduzir de volta ao leito pelas mãos gentis da garota.

— Abra a boca, Professora — pediu ela — Beba um pouco.

— Onde estou? — falou, e precisou de ajuda para levantar a cabeça e aceitar um breve gole. Em vez de alívio, a água parecia queimar na garganta.

— Aqui é onde vivo — respondeu Anahera — A cabana que foi construída pelos meus pais. É aqui que vamos prepará-la para a caminhada.

— Ainda não desistiram? Esqueça. Não vou caminhar até o vulcão — respondeu.

— Irá, sim. Todos vão até Kurur Lianth quando a hora chega.

Respirar, até mesmo pensar era difícil. Porém, estava convicta que morreria de inanição e desidratação antes de compactuar com aquele ritual sem sentido. Tentou chorar, mas parecia ser incapaz, como se não tivesse mais lágrimas naquele corpo ressequido.

Anahera continuou aplicando compressas, deixando-a em silêncio, de olhos fechados atrás de uma careta de dor. Talvez tenha dormido, ou simplesmente desmaiado, mas quando despertou se sentia melhor. A menina havia aplicado um emplastro gosmento sobre a pele para aliviar a dor das queimaduras e limpado suas feridas. Após lhe dar de beber novamente, perguntou:

— O que é uma professora? É uma palavra nova para mim. Sei que não é seu nome de verdade.

— É um pouco como as sábias daqui. Ensinamos para quem quiser aprender.

— Você é muito jovem para ser uma sábia.

— Meu povo está sempre em busca de conhecimento novo, tudo é estudado e catalogado. — pausa, a garganta arranhando. Após algum tempo, concluiu: — Graças a isso, conseguimos guardar e passar informações de forma muito mais eficiente.

— Explique — exigiu Anahera.

— São os livros. Vocês não escrevem novos livros, porque acham que tudo já foi escrito no sagrado Shahirik-Lokhût. Como você mesma me disse, ainda tão jovem, acha que já aprendeu tudo o que havia para saber com as velhas da ilha. E, quando você mesma estiver no fim da vida, se não for jogada no fogo antes, irá passar esse conhecimento para as crianças que ainda vão nascer.

— É como as coisas são desde que o mundo surgiu.

— E esse é o problema. É um ciclo fechado de aprendizado. Não há espaço para o novo.

— E isso é errado?

— Não, não errado, a palavra seria *limitado*. Nós nunca paramos de produzir novos livros. E, caso um de nós não acredite no que foi escrito, somos incentivados a provar nosso ponto de vista. Continuamos estudando, aprendendo, reforçando boas ideias e eliminando as velhas crenças. Assim, cada nova geração sabe um pouco mais do que a anterior.

— E estes seus livros dizem que Kurur Lianth é só uma montanha com fogo na barriga.

— Em alguns, sim. Nestes, vocês são um povo bárbaro e de costumes terríveis — confessou a cativa — Em outros, ele é descrito como um deus. Uma divindade severa, cruel e caprichosa. Eu vim até aqui para descobrir quem está certo.

— E você irá, muito em breve — concordou Anahera. Ambas sabiam do que ela estava falando, ainda que cada uma tivesse sua própria resposta. Ficaram assim por um tempo, escutando o barulho das ondas quebrando na praia, entrecortadas pelo som inconfundível dos tremores provocados pelo vulcão.

— Não quero pular — falou a prisioneira, enfim.

— Você vai querer — lembrou-lhe Anahera — Khore vai lhe convencer.

— Não importa. Seja lá o que façam ou o que me digam, não consigo conceber a ideia de desejar me jogar no fogo.

— É o que pensa agora. Mas tem que ser assim, Professora, pois o vulcão saberia a diferença entre sacrifício e assassinato.

— Deve existir algum truque.

— Eu saberia — falou a menina — Não podem ter me enganado por tanto tempo. — Então venha comigo. Se estiver lá em cima ao meu lado, lhe direi meu nome.

— Estarei lá. — respondeu Anahera.

E desta vez, continuou ali.

Ao final daquela manhã, a prisioneira foi levada pelos outros Escolhidos para ser preparada. Tinham conversado bastante durante todo o dia, e de certa maneira, as coisas não foram mais as mesmas para ambas.

Anahera tentava ver no vulcão o mesmo símbolo de força e maravilhamento que a acompanhou e protegeu durante toda a vida, mas parte do brilho da lenda havia se perdido em algum lugar naquele caminho. Ainda não aceitava que Kurur Lianth era apenas chama, dor e rocha como a prisioneira havia dito, mas algo havia definitivamente mudado para ela.

Ao entardecer, o chão tremeu com força, e a fumaça negra subiu em bólidos até os céus, escondendo o sol e escurecendo o dia. Como que atendendo ao chamado do fogo, o sacerdote maior dos Escolhidos da Chama voltou ao vilarejo. Todos vieram recepcioná-lo, visivelmente preocupados.

Grakgran era maior do que qualquer outro homem da vila, e pelo menos três vezes mais pesado. Trazia metade do corpo massivo tatuado com símbolos que representavam o fogo e o calor do vulcão. Também trazia muitas cicatrizes, e estas formavam outros desenhos e símbolos. A cabeça era completamente raspada, exceto por uma trança única no topo que caía pelos ombros até o chão. Estava acompanhado de um pequeno séquito quando Anahera se aproximou.

— Minha pequena e doce filha do vulcão — falou Grakgran abraçando-a afetivamente. Sua voz era grave e poderosa— Não pude vê-la quando passei aqui há alguns dias. Fico feliz que esteja bem e disposta. Hoje, aplacaremos a ira de Khurur Lianth.

— Foi por isso que vim até você, o Maior entre os Escolhidos. Quero auxiliar pessoalmente no ritual desta vez.

— Não entendo — questionou o sacerdote — Você sempre participou dos ritos, criança.

— Em papéis menores — lembrou-lhe — Desta vez, quero ser eu a guiá-la para o salto.

— É muito cedo para ela — sussurrou uma das velhas sábias que acompanhavam Gragkran — Sabe muito bem o que pode acontecer se Kurur Lianth ficar desgostoso.

— Ela tem razão, criança — frisou Grakgran — É uma responsabilidade grande demais para seus pequenos ombros. É no salto que a fé é testada. Não pode haver falhas.

— Nos últimos anos participei de todas as cerimônias — respondeu Anahera, altiva, apesar de não ter nem metade da altura do sacerdote — Não irei falhar.

Grakgran a estudou por longos instantes. Estava muito próxima de completar a maioridade, e já havia de fato um brilho de convicção por detrás daqueles olhos muito escuros. Podia ver o reflexo de si mesmo, ainda muito jovem, em algum lugar dela. Por isso, talvez, é que lamentava tanto que aquele dia enfim houvesse chegado.

— Depois de hoje, não haverá mais volta — falou mais uma vez o sacerdote.

— Sei disso — respondeu ela, convicta.

— Não, você acha que sabe. Tudo terá um novo significado depois desta noite.

A garota sentiu uma pontada de medo em seu âmago. Por um lado, temia descobrir que a prisioneira sem nome tivesse razão, o que provaria que tudo aquilo não passava de fumaça e cinza. Por outro lado, se o contrário também fosse verdade, se Kurur Lianth abençoasse aquela mulher com uma nova vida dentro do coração de Arton, ela teria se diminuído perante seu deus por ter permitido que aquela dúvida nascesse. Teria que admitir que sua fé havia fraquejado. E que talvez tivesse que aceitar que jamais seria uma verdadeira filha do vulcão.

Tudo mudaria, de um jeito ou de outro.

A máscara caiu de suas mãos.

Mesmo diante do calor impossível do magma, sob o semblante vazio do sacrifício, Anahera sentia frio. De fato, não havia mais dúvida ou medo na oferenda. Sequer consciência. Todos os sentidos tinham sido cerceados. Os olhos foram vazados e cauterizados, os tímpanos perfurados, a língua arrancada. Também não sentia as queimaduras: não tinha mais tato. Drogada talvez, ou apenas privada da dor através de magia. Não importava. O sacrifício não sabia o que estava acontecendo, não fazia ideia de onde estava. Apenas ficava de pé enquanto era guiada para a morte.

Anahera se voltou para Grakgran, apenas para confirmar o óbvio. Ele era o responsável. Sempre havia sido. O Batizado em Fogo, líder de toda a seita, a fitava de volta aguardando pelo desfecho. Reagindo ao conflito interno da menina, todos os Escolhidos da Chama no entorno ficaram em silêncio. Ela, por sua vez, crispou os punhos, cravando as unhas nas

palmas, tentando sentir uma dor maior do que aquela que incinerava seu coração.

— Eu lhe avisei, criança — era Khore — É aqui que a fé é testada.

— Fé? — A menina teve vontade de gritar. Todas aquelas pessoas, mutiladas daquele jeito.

As histórias que ouviu, as cerimônias das quais participou. Mentiras contadas por aquele homem e corroboradas por seus asseclas. — Como você tem coragem de me falar de *fé*?

— Todos aqui passamos por isso — explicou o sacerdote, um passo mais próximo — Uns mais tarde, outros mais cedo, mas todos os Escolhidos sabem. Cabe agora que faça como nós e aceite a vontade de Kurur Lianth.

— A vontade dele ou a sua? — desafiou.

— Cuidado, criança. Suas palavras estão muito próximas da blasfêmia.

— E quanto a seus atos? Você ousa acreditar que sabe o que é melhor para um *deus*?

— Tola! — esbravejou Khore, perdendo a paciência — Ele fala comigo! Por acaso alguma vez falhei com vocês em todos estes anos? Você não aproveitou uma vida tranquila e próspera sob a sombra do Pai Vulcão?

Atrás deles, a fumaça e o fogo da cratera pareciam responder ao chamado de Grakgran. O barulho da lava ecoava, furioso. Pedra derretida se movia como a água de um lago em chamas, devorando e reconstruindo as paredes no entorno. O trovejar fez Anahera se encolher. O Líder chegou ainda mais perto.

— Não há medo na oferenda. E também não há dúvida.

— Nem vida! — provocou — Estão ocos por dentro!

— Tem que ser assim! Acreditou que os estrangeiros dariam suas vidas por nós? Eles não ligam para Khubar. Nunca ligaram! Por que se importar com eles agora? Estamos arriscando atrair a ira do Pai por um mero capricho seu!

Silêncio. O que mais a assustava, o que era mais difícil de aceitar, é que não estava de fato triste pela estrangeira ou por todos aqueles que vieram antes dela. Em vez disso, estava decepcionada consigo própria. Por ter sido tão cega para uma verdade inegável por tanto tempo. Após um longo suspiro, respondeu.

— Eu sei. — falava não apenas para Khore, mas também para a mulher, mesmo sabendo que ela era incapaz de ouvi-la. — O que mais machuca é saber que ele tem razão.

Khore deu outro passo. Anahera sabia que ele estava pouco a pouco se aproximando dela, mas por mais rápido que o sacerdote pudesse ser, ele jamais a alcançaria a tempo. Apoiou a cabeça na testa dela e com os olhos cheios de lágrimas, falou:

— Desculpe. Por tudo o que lhe disse, e por tudo o que não fiz. Até conhecê-la de verdade, não a via como humana. Mas, por mais cruel que seja, a verdade é essa. Aqui em Khubar, seu nome sempre foi um só. Você é a Oferenda.

E sem qualquer aviso, a empurrou para dentro do vulcão.

— Essa é minha forma de pedir perdão, Oferenda. *Você não pulou*.

Gritos. Aquilo era um sacrilégio, ia contra as tradições. Ninguém acompanhou a queda do corpo pelo abismo infernal, tampouco ouviu quando ele desapareceu dentro do magma. Estavam cada um em seu próprio mundo, perdidos num misto de horror e desespero diante de algo que nunca deveria ter acontecido. Apenas duas pessoas ainda se encaravam.

— Kurur Lianth acreditou, assim como eu, que você compreenderia a grandeza de nosso gesto. Você transformou a despedida dela deste mundo em algo abominável!

— Abominação foi o que fizeram com ela. Com todos eles. E também comigo!

A menina se afastou do sacerdote, se aproximando ainda mais da beira do abismo. O calor era quase insuportável.

—Com você? Criança, nós a poupamos de tudo. Por anos!

— Não venha com essa, Khore — respondeu ela. Seus pés vacilaram na beira do abismo. Pedaços de pedra caíram e desapareceram no turbilhão em chamas.

— Sempre achei que havia algo em você, sabia? Alguma coisa que não se podia mensurar. Imaginei que fosse alguém que pudesse assumir meu lugar no dia em que tiver que me juntar a chama.

— Sei o que está tentando. — ameaçou — Mas não vai funcionar.

— Que teimosia! Não vê que estou tentando te trazer de volta a razão?

— Pode ser que sim, Khore, ainda que seja sua própria razão deturpada. Mas esqueça. Desta vez, não será da forma que você quer.

— Cuidado, Anahera. Cuidado com o que está prestes a fazer.

— É muito tarde. Suas palavras não me alcançam mais. Vou mostrar para você e para todos os Escolhidos da Chama o que é a fé verdadeira!

Então fechou os olhos e se deixou cair para trás.

Por um momento, se sentiu muito leve, mais do que jamais havia estado. Não havia mais dúvida, nem volta. Tinha decidido, em meio ao desespero, se entregar de corpo e alma a um final quente e inevitável. Não importava mais se havia verdade ou mentira em toda aquela história. Iria apenas aceitar o que lhe coubesse, sem consequências ou culpa.

Pensou em seus pais. Era impossível não imaginar que, em vez de um ato solene de renúncia, a morte do casal foi premeditada por aquele monstro em forma humana. De que haviam sido preparados da mesma forma. Não com encorajamento e doutrina, mas sim por tortura. Iria se reencontrar com eles agora no coração fervente de Kurur Lianth. Talvez eles lhe perdoassem por ter sido tão fraca.

Aquele instante, de entrega total, passou tão rápido quanto veio. Assim que o chão lhe faltou, o medo e o calor impossível a fez estender os braços em busca de apoio. E só Grakgran estava lá para impedir sua queda. Sua mão encontrou com a dela, segurando-a sem dificuldade sobre o abismo de fogo.

— Por favor — pediu, lágrimas no rosto por raiva e vergonha — Não quero morrer.

O massivo sacerdote a ergueu, aninhando o corpo pequeno em seu colo.

— Eu te disse: o vulcão fala comigo. E ele ainda não lhe chamou.

Anahera acordou num sobressalto, e como que saída de um pesadelo, se permitiu enfim chorar. Estava sozinha em plena madrugada, abandonada por todos aqueles que conhecia nas profundezas do mesmo poço onde tantas vezes havia encontrado com a estrangeira.

Mas muito mais profundo e opressivo do que aquela prisão de terra e rocha era o sentimento de decepção. Não só por Khore e os demais Escolhidos das Chamas, mas, principalmente, consigo própria. Com sua covardia infantil que a fez se apegar a vida daquela maneira vergonhosa, terminando nos braços daquele sujeito terrível.

Estava absorta em meio às lembranças, memórias que haveriam de povoar seus pesadelos para sempre, quando o som de passos se fez ouvir. Lá no alto, alguém se aproximou da borda e ficou ali, de pé, apenas mais uma sombra quase invisível diante do negrume da noite. Esse alguém lhe jogou uma corda e partiu para sempre.

A subida foi difícil, os braços da menina vacilaram inúmeras vezes, mas ela conseguiu. Uma vez do lado de fora, foi recebida pelo vento marinho que soprou seus cabelos, pelo barulho das ondas quebrando na praia e pelo cheiro salgado do mar. À frente, o fogo eterno de Kurur Lianth brilhava vermelho, ele também assistia aquela espécie de renascimento.

Ela continuou ali, deitada, aproveitando ao máximo o contato com a terra. Tateou a areia em volta e encontrou uma pequena pedra vulcânica. Apertou-a com força e a sentiu se aquecer na palma. Logo toda a sua mão também brilhava, incandescente. Suas tatuagens, os símbolos de fé de seu povo, ascenderam num tom limpo de chama.

Em meio ao transe religioso, ela se lembrou de uma das passagens de Shahirik-Lokhût: assim como toda Khubar tinha sido erguida do oceano, ela também precisou se reerguer das profundezas. Tinha provado sua fé ao se jogar para a morte, e ao escapar com vida, tinha encontrado as respostas que buscou durante tanto tempo.

— Preciso partir. O continente é um lugar incrível e desconhecido que está muito além do que posso compreender agora. Mas enquanto estiver presa a este lugar, serei pequena como uma ilha no meio do Oceano.

De pé, despediu-se em silêncio do vilarejo que lhe acolheu durante toda a vida. Teve a impressão de que uma única mulher solitária a observava, mas assim como surgiu, a imagem se foi. Olhou uma última vez para a montanha de rocha incandescente que preenchia o horizonte e prometeu:

— Mas minha vida pertence ao vulcão. Irei voltar para você um dia, Kurur Lianth, e cumprir meu destino. Vou acabar com o mal que se instalou aqui e com os Escolhidos das Chamas. Só que antes tenho que pagar pelas vidas que ajudei a tirar.

Todo o resto são cinzas agora.

IN COLOR! GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Os grandes nomes do gênero, num lugar só

TERROR & MAESTRIA PARTE 2

O diretor Mick Garris foi o responsavel por juntar grande diretores do horror em uma série ímpar, não por acaso intitulada *Masters of Horror*. Na edição passada, mostramos um resumo dos episódios da primeira temporada. Abaixo você acompanha os resumos dos treze episódios que compõem a segunda (que não chegaram a sair como filmes individuais no Brasil).

Segunda temporada

Episódio 1 — The Damned Thing (2006). Direção de **Tobe Hopper**. Em uma pequena cidade do Texas, uma força misteriosa está fazendo os habitantes matarem uns aos outros, e o xerife local vê uma ligação entre essa força e o assassinato de sua mãe pelas mãos de seu próprio pai. Hopper está de volta, com essa história baseada num conto de Ambrose Pierce, mas ele não se decide se quer fazer uma história com tons de Lovecraft ou de Stephen King.

Episódio 2 — Family (2006). Direção de **John Landis**. Um jovem casal se muda para uma nova casa numa vizinhança calma e tranquila, e o seu novo vizinho é praticamente o vizinho perfeito... Mas ele esconde segredos muito sinistros. Na verdade, todo mundo tem uns esqueletos no armário. Uma história simples e divertida, com um clima de tensão e toques de humor negro como só Landis consegue colocar em suas produções.

Episódio 3 — The V Word (2006). Direção de **Ernest R. Dickerson**. Dois adolescentes invadem um necrotério velho e e descobrem que um ex-professor deles é, na verdade, um vampiro e agora eles são suas próximas vítimas. O diretor Dickerson é o responsável por *Os Demônios da Noite* (*Tales From the Crypt: Demon Knight*, 1995) e *Bones, O Anjo das Trevas* (*Bones*, 2001), além de já ter feito muitos episódios de séries para TV.

Dando um banhinho no vovô...

Episódio 4 — Sounds Like (2006). Direção de **Brad Anderson**. Depois da morte de seu filho, Larry descobre que seu sentido de audição foi repentinamente aumentado, e ele agora pode ouvir conversas distantes com clareza. Infelizmente, ele não consegue controlar sua nova habilidade, o que vai aos poucos corroendo sua sanidade. Brad Anderson é o mesmo direitor responsável pela série *Titans*, que adapta os Novos Titãs, personagens da DC Comics, para a televisão.

Episódio 5 — Pro-Life (2006). Direção de **John Carpenter**. Com a participação de **Ron Pearlman** (*Hellboy*, *Sons of Anarchy*), como um pai que quer resgatar (à força) sua filha grávida de uma clínica de aborto. Armado e com seus outros filhos, ele cria uma tensa situação de sítio no local, ao mesmo tempo que os médicos começam a perceber que a gravidez da garota em questão é bem mais estranha do que se poderia imaginar.

Episódio 6 — Pelts (2006). Direção de **Dario Argento**. Um vendedor de peles encontra por acaso uma pele de guaxinim rara e caríssima, que pode arrumar sua vida, mas que também é amaldiçoada. Argento volta com uma história que parece boba e simplória, mas faz um episódio assustador (de novo). Destaque para o músico **Meatloaf**, que faz uma excelente atuação como o comerciante de peles.

Episódio 7 — The Screwfly Solution (2006). Direção de **Joe Dante**. Em vez de fazer um filme misturando terror e humor, como é a sua marca registrada, Dante entregra um episódio sombrio, onde um vírus se espalha e afeta apenas a população masculina do mundo, fazendo os homens matarem as mulheres. Uma mãe e sua filha fogem pela suas vidas e é através das história delas que o expectador fica sabendo da extensão da epidemia.

Episódio 8 — Valerie in the Stairs (2006). Direção de **Mick Garris**. Baseado em um conto de Clive Barker, esse episódio dirigido por Garris conta a estranha história de um jovem escritor tentando escrever seu primeiro livro, e, numa casa cheia de segredos, encontra uma jovem igualmente misteriosa, Valerie, que pede ajuda. Um episódio bem estranho e bizarro, e uma ótima adaptação do conto pouco conhecido de Barker.

Episódio 9 — Right to Die (2006). Direção de **Rob Schmidt**. Episódio do diretor cujo trabalho mais conhecido é o filme de caipiras deformados canibais *Pânico na Floresta* (*Wrong Turn*, 2003), que teve algum destaque na época e chegou a ter cinco continuações. Depois de um acidente de carro, um marido precisa decidir se deve deixar sua esposa em coma morrer ou não. Mas o espírito vingativo da esposa aparece e quer dar sua opinião a respeito do assunto.

Episódio 10 — We All Scream for Ice Cream (2006). Direção de **Tom Holland**. O excelente diretor de *A Hora do Espanto* (*Fright Night*, 1985) e *Brinquedo Assassino* (*Child's Play*, 1988) demorou para aparecer nessa série, mas quando veio, entregou um baita episódio. Crianças resolvem pregar uma peça no vendedor de sorvete local, mas a brincadeira dá errado e ele morre. Anos depois, com as crianças já adultas, o vendedor de sorvete volta do mortos como um espírito vingativo.

Episódio 11 — The Black Cat (2006). Direção de **Stuart Gordon**. Deixando um pouco de lado as adaptações de Lovecraft, o diretor Gordon resolve mostrar a sua versão de um outro clássico da literatura sombria: *O Gato Preto*, de Edgar Allan Poe. Nesse episódio, o próprio Poe (interpretado por **Jeffrey Combs**) está com problemas de alcoolismo, atormentado pela falta de dinheiro, bloqueio de escritor e pelo gato preto de sua esposa Virgínia, que pode ter um papel decisivo em sua vida. Ou acabar com ela. Uma curiosa e interessante visão do clássico escritor.

Episódio 12 — The Washingtonians (2006). Direção de **Peter Medak**. Quando um pai de família descobre uma carta estranha que pode ter sido escrita por George Washington, ele começa a ser perseguido por uma misteriosa sociedade secreta dedicada a proteger o terrível segredo do primeiro presidente dos Estados Unidos, que teria sido... Um canibal! Um episódio curioso de um diretor pouco conhecido por aqui.

Episódio 13 — Dream Cruise (2006). Direção de **Norio Tsuruta**. O advogado americano Jack Miller aceita viajar no barco do seu mais importante cliente, Eiji Sato, apesar de ter medo do mar. Jack está apaixonado pela esposa de Eiji, Yuri. Entretanto, sem que os dois amantes saibam, Eiji está ciente de tudo e pretende matá-los. O que seria uma simples viagem de passeio, torna-se um pesadelo envolvendo segredos do passado, traições e espíritos vingativos.

ROGERIO SALADINO

O Nada e o Vazio criaram o mundo de Arton
Mas a rixa entre dois grupos de aventureiros pode ser suficiente para destruí-lo
A JOIA DA ALMA
KAREN SOARELE
Disponível em versões física e digital
NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!
JAMBÔ

OS PERSONAGENS E
ROBÔS DO PRIMEIRO
QUADRINHO DE
BRIGADA LIGEIRA
ESTELAR!
BATALHA DOS
3 MUNDOS
Por Alexandre Lancaster
Arte por Israel de Oliveira

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Batalha dos Três Mundos é uma história em quadrinhos ambientada no universo de *Brigada Ligeira Estelar*. Começou a ser publicada em 2016 na plataforma de quadrinhos online Social Comics, ao lado de três outras séries ambientadas na Constelação do Sabre (o cenário de *Brigada Ligeira*).

Brigada Ligeira Estelar é um RPG baseado em *3D&T Alpha*. É uma *space opera* — um sub-gênero da ficção científica que enfatiza a aventura romântica, cenários exóticos e personagens épicos (definição da Wikipedia) — inspirada na abordagem nipônica do gênero. Ou seja, com uma estética de animes e mangás, robôs gigantes armados até os dentes, cruzadores espaciais destruidores, personagens impulsivos e um certo grau de exagero no pacote.

A história, escrita por **Alexandre Lancaster** (criador de *Brigada Ligeira Estelar*) e desenhada por **Israel de Oliveira,** foca-se em um evento bem específico: para evitar um conflito separatista entre dois mundos, a belonave imperial **Almirante Calaveira** — cuja reputação é péssima — é enviada em busca de piratas espaciais, ocultados em um planeta inabitável e coberto de gelo chamado Saumenkar. Lá, a tripulação da belonave encontrará não apenas os Proscritos (invasores bárbaros, vindos do confim da constelação) como também um segredo envolvendo um dos mais nebulosos eventos do passado da Constelação, a Praga Ginóide.

A trama gira em dois núcleos principais de personagens — o da Brigada Ligeira Estelar (os pilotos **Bento Marabá**, **Daniel Auer** e o cachorro geneticamente engendrado **Háteras)** e o da Marinha Estelar Imperial (notadamente a capitã **Tereza Augusta** e sua imediato **Vionna Bor).** E tudo se encaminhará para uma batalha decisiva para o futuro do Império na guerra contra os Proscritos! A história completa será publicada em dois volumes. O primeiro, já disponível, se chama *Planeta de Gelo* e tem oitenta páginas repletas de ação, aventura e, claro robôs gigantes. Para entrarmos no clima desta primeira história em quadrinhos do cenário, apresentamos a seguir apresentando alguns dos protagonistas da história. Divirtam-se!

BENTO MARABÁ — 14 ANOS

Bento é uma pessoa muito simples e avessa a conflitos. Decidiu sair de casa para não ser mimado e estragado pelo resto da vida e foi aceito pela Brigada Ligeira Estelar ao ser detectado como mentalista. É tido como um rapaz atrapalhado, e destoa dos demais hussardos por preferir convencer os outros a se renderem amigavelmente, deixando a violência como último recurso.

F0 (contusão), H1, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs.

Mundo: Forte Martim.

Kits: Escolhido Mentalista e Oficial Hussardo da Brigada Ligeira Estelar.

Vantagem Única: Mentalista. Bento é uma das raras pessoas que nascem com capacidades mentais únicas. Por isto possui:

- **Boa Fama.**
- **Poderes da Mente.** Tem gratuitamente dois itens do kit Escolhido Mentalista em vez de um.
- **Sentidos Especiais (audição aguçada, ver o invisível e visão de raio X).**
- **Restrição de Poder.** 25% do tempo; tem problemas em grandes cidades ou agrupamentos humanos.

Vantagem Regional: Político Nato. Possui as especializações Lábia (aqui, um reflexo de sua natureza conciliadora, de quem prefere convencer os outros a não lutar) e Intimidação. Seus testes nestas áreas diminuem em um grau sua dificuldade (Difíceis se tornam Médios e Médios se tornam Fáceis).

Vantagens: Aliado (Háteras), Patrono (a Brigada Ligeira Estelar), Torcida.

Desvantagens: Código de Honra da Brigada Ligeira Estelar, Código de Honra da Honestidade, Código de Honra dos Heróis, Deslocado, Ingênuo, Trauma Menor: sua ligação com… ah, isso vocês verão na história.

Poderes de Kit: Defender Ideal, Empatia, Premonição Imediata.

Perícias: Heptatlo (Ocupacional; veja o quadro na página ao lado).

HÁTERAS — IDADE INDETERMINADA

Háteras tem um passado nebuloso. Tudo indica que ele fugiu de nobres abusivos — as avaliações psicológicas sinalizam isso — mas conseguiu por um golpe de sorte ser resgatado e se tornar piloto de testes, tornando-se um plugado (alguém com implantes tecnológicos cerebrais, capaz de fazer interface mente/máquina). Se tornou um hussardo imperial sabe-se lá como.

F1 (mordida), H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PHs.

Mundo: Forte Martim.

Kits: Oficial Hussardo da Brigada Ligeira Estelar e Plugado.

Vantagem Única: Animal de Companhia. Háteras é um cachorro. Por isto possui:

- **Força +1.**
- **Sentido Especial (olfato).**
- **Aceleração.**
- **Código de Honra do Animal de Companhia.** Por mais que resmungue, é extremamente leal a Bento.
- **Modelo Especial.** Precisa usar equipamentos adaptados.

Vantagem Regional: Político Nato. Possui as especializações Lábia (mais malicioso do que Bento, sabe jogar duro em negociação) e Intimidação. Seus testes nestas áreas diminuem em um grau sua dificuldade (Difíceis se tornam Médios e Médios se tornam Fáceis).

Vantagens: Aliado (Bento), Patrono (a Brigada Ligeira Estelar), Torcida.

Desvantagens: Código de Honra da Brigada Ligeira Estelar, Código de Honra da Gratidão, Implantes Visíveis (efeitos negativos anulados pelo kit), Trauma Menor: Rabugento, Segredo (–2): se seus donos originais o descobrirem, podem tentar levá-lo.

Poderes de Kit: Heroísmo, Implantes Invisíveis, Wi-Fi Humano.

Perícias: Heptatlo (Ocupacional; veja o quadro na página ao lado).

O HEPTATLO

Algumas profissões exigem especializações de diferentes perícias. Um paramédido, por exemplo, precisa de especializações vindas de medicina, sobrevivência e máquinas para executar seu trabalho. Para simular isso, o *Manual do Defensor* introduziu a regra das Perícias Ocupacionais — conjuntos de especializações de diferentes perícias.

A perícia ocupacional mais importante em *Brigada Ligeira Estelar* é o **Heptatlo** — englobando o treinamento básico do piloto hussardo de qualquer guarda que se preze. O Heptatlo engloba **boxe**, **corrida**, **escalada**, **esgrima**, **natação** e **tiro** (de Esportes), **Pilotagem** (de Máquinas) e **Primeiros Socorros** (de Medicina), que embora não esteja agregado às sete capacidades que batizam a categoria, é fundamental para qualquer piloto que seja ferido ou encontre alguém precisando de socorro. Qualquer piloto de uma guarda deveria gastar dois pontos para ter esse conjunto de especializações.

DANIEL AUER — 14 ANOS

Daniel é do planeta Annelise e já estava na belonave Almirante Calaveira quando Bento Marabá chegou. É mais extrovertido e faz amigos com facilidade, mas está aborrecido por ter sido enfiado provisoriamente na mais infame belonave da Brigada Ligeira Estelar enquanto o planeta definitivo aonde cumprirá seu primeiro ano (vulgo "sentar praça") não é determinado. Daniel também é mais próximo do esperado de um Hussardo Imperial, sendo afeito a atos heróicos (e a tentar impressionar as mulheres).

F0 (corte), H1, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs 25 PHs.

Mundo: Annelise.

Kit: Oficial Hussardo da Brigada Ligeira Estelar.

Vantagem Regional: Perigo Oculto. Daniel tem uma aparência agradável que desarma aos outros no primeiro contato (Aparência Inofensiva). No entanto, seu benefício se aplica apenas enquanto não for reconhecido como nativo do planeta Annelise. Além disso, ele é um exímio duelista e sua Habilidade conta como o dobro para testes de iniciativa e esquiva.

Vantagens: Patrono (a Brigada Ligeira Estelar), Torcida.

Desvantagens: Código de Honra da Brigada Ligeira Estelar, Código de Honra do Cavalheiro, Trauma Menor (dor de cotovelo).

Poderes de Kit: Defender Ideal.

Perícias: Heptatlo (ocupacional).

CAPITÃ TEREZA AUGUSTA DE MONTE CASTELO — 27 ANOS

Oficial da Brigada Ligeira Estelar com uma interpretação um tanto... elástica... das regras, Tereza acabou se tornando capitã da nave mais infame do Império, a Almirante Calaveira. Seu comportamento não é tido o melhor para tal posto, mas enquanto ela trouxer resultados... Tereza é alta e bonita, com porte físico avantajado.

F3 (corte), H3, R3, A0, PdF2 (perfuração); 25 PVs, 15 PHs.

Mundo: Albuquerque.

Kits: Comandante e Oficial Hussardo da Brigada Ligeira Estelar.

Vantagem Regional: Heroína Nata. Tereza possui uma inclinação natural para grandes conquistas e pode gastar 3 PHs para jogar dois dados ao calcular sua FA ou FD, escolhendo o melhor resultado entre os dois.

Vantagens: Capitania, Nobreza, Patrono (Marinha Estelar Imperial — em resumo, com seu cargo ela se pôs a serviço de outra guarda sem deixar de ser um hussardo imperial), Pontos de Vida Extras, Técnica de Luta (Esgrima: bloqueio e estocada), Técnica de Luta (Tiro: Na Mosca e Na Cabeça), Tiro Múltiplo e Torcida.

Desvantagens: Código de Honra (da Brigada Ligeira Estelar), Má Fama (inconsequente) e Munição Limitada.

Poderes de Kit: Defender Ideal, Ordens de Combate.

Perícias: Heptatlo (ocupacional).

Especial: o robô da Capitã tem como item especial um Sabre de Energia personalizado (F+2).

IMEDIATO VIONNA BOR — 19 ANOS

Vionna poderia ter se tornado facilmente uma navegadora espacial, mas quis seguir outros rumos. Ela é altamente competente e se condói de ter parado em uma belonave tão infame, mas procura dar o melhor de si e ser um facho de ordem e correção em meio ao caos.

F0 (contusão), H2, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PHs.

Mundo: Altona.

Kits: Comandante e Marujo Estelar.

Vantagem Regional: Mente Labiríntica. Como qualquer um em seu mundo, Vionna não precisa de mapas e nunca se perde em ruínas, túneis, corredores, ruas e qualquer outra estrutura artificial. Contudo, ainda pode se perder em terrenos naturais.

Vantagens: Capitania (abaixo apenas da Capitã), Patrono (Marinha Estelar Imperial), Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Trauma Menor (sem senso de humor).

Poderes de Kit: Ordens de Combate, Profissional Treinado.

Perícias: interrogatório, intimidação, pilotagem.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

CAPITÃO NATANIEL ARGUS — 52 ANOS

Argus foi um grande capitão pela Marinha Estelar Imperial. Ao ser aposentado, reuniu suas economias e, não havendo nenhuma norma proibindo isso, obteve uma nave mercante que modificou pesadamente, transformando-na em uma belonave (a Polidoro). Se tornou um aventureiro logo a seguir, emprestando suas armas para causas justas.

F3 (contusão), H5, R3, A1, PdF3 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Mundo: Albuquerque.

Kits: Comandante e Aventureiro.

Vantagem Regional: Herói Nato. A essa altura da vida Argus está bem ciente de sua inclinação para grandes feitos. Ele pode gastar 3 PHs para jogar dois dados ao calcular sua FA ou FD, escolhendo o melhor resultado entre os dois.

Vantagens: Aliado Gigante (a Polidoro), Patrono (aquele a cujas forças emprestará suas armas), Capitania.

COMBATE

A perícia completa Combate foi tirada do *Manual do Defensor*. Algumas especializações da perícia Combate são:

- **Armas:** você se especializa no uso de espadas, lanças, adagas, arcos, armas de fogo...
- **Artes Marciais:** você pode ser treinado em algum estilo corpo a corpo da sua escolha como o boxe, o savate, o...
- **Estratégia Militar:** você é um estrategista e sabe não apenas criar planos de batalha para seu grupo como alterá-los em frente às circunstâncias.
- **Manobras de Combate:** você pode se especializar em alguma ação ou manobra de combate — esquivas, ataques múltiplos, ataques concentrados, etc. —, recebendo um bônus de H+4 ao realizá-la.
- **Manutenção:** além das próprias técnicas de combate, a perícia também inclui formas de manutenção das habilidades, seja através de exercícios para manter a forma física, cuidando do fio da espada, desmontando e limpando ou reparando pistolas, etc.

Desvantagens: Código de Honra (da Brigada Ligeira Estelar), Trauma Menor (amargo por causa do que ocorreu com seu filho)

Poderes de Kit: Aura de Retidão, Defender Ideal, Empáfia, Manda quem Pode, Ordens de Combate.

Perícias: Heptatlo (Ocupacional; herdado de seu tempo como oficial comum), Intimidação (Investigação), Interrogatório (Investigação), Combate (perícia completa; veja o quadro na página a seguir).

TERA — IDADE INDETERMINADA

Tera é uma criatura de imensa beleza, capaz de suplantar a estranheza exótica de sua pele azul marcada por linhas que parecem brilhar levemente por baixo da pele. Ela transmite uma sensação ao mesmo tempo etérea e sensual, como uma deusa que assume uma forma física para se dirigir entre os mortais. Ela enfrenta uma longa espera no meio do nada. Apenas. Espera.

F4, H5, R5, A4, PdF0; 25 PVs, 75 PHs.

Mundo: ?

Vantagem Única: Androide. Como Tera, mesmo belíssima, pode ser identificada como algo não-humano, o custo da vantagem aqui cai a zero.

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Comunicação (*Mega City*, p. 38), Controle de Máquinas (ela pode controlar máquinas à distância, de forma análoga aos poderes Controle de Animais e Controle de Poder; *Mega City*, p. 39-40; custa 1 ponto), Corpo Holográfico (para essas formas alternativas), Forma Alternativa (sua forma primordial é de uma mulher adulta, mas ela pode se manifestar como uma adolescente e uma criança, além de versões masculinas de todas essas idades), Imortalidade, Memória Expandida, Pontos Heróicos Extras x5 e Voo (apenas nas formas holográficas).

Desvantagens: Primeira Lei de Asimov, Segunda Lei de Asimov, Segredo (a localização dos demais andróides e ginóides).

Poderes de Kit: Fascínio, Ilusão Aprimorada e Segurança Virtual (ver *Manual do Aventureiro* de *Mega City*, página 38); Wi-Fi humano e Tudo é Possível, do kit Plugado; Inspiracão, do kit Celebridade Galáctica.

Perícias: Máquinas, Manipulação.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

ROBÔS E NAVES

ROBÔ HUSSARDO DA BRIGADA LIGEIRA ESTELAR (15S)

Como Bento e Daniel são dois pilotos novatos, eles não podem personalizar seus robôs... Ainda.

F2 (energia), H0, R3, A3, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PHs.

Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo; Bateria.

CRUZADOR IMPERIAL (22k)

A Belonave **Almirante Calaveira** é uma Cruzador Espacial padrão, e esta é sua ficha:

F3 (fogo), H0, R4, A3, PdF4 (fogo); 20 PVs, 20 PHs.

Vantagens: Ataque Especial (canhões de plasma: PdF, poderoso, longo — +2PHs ou mais), Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo.

Desvantagens: Munição Limitada e Restrição de Poder (só pode usar seu Ataque Especial a cada 1d turnos).

VEÍCULO AEROESPACIAL MÉDIO — ou "V.A.M." (16s)

Embora robôs tenham grande autonomia, a entrada deles em ambiente planetário é perigosa para os pilotos. Por isso, é comum o transporte deles em naves menores em caso de duplas (grupos maiores são transportados por veículos couraceiros). Elas são habilitadas em combate, mas sua função é resistir e levar seus homens em segurança.

F3 (esmagamento), H0, R3, A2, PdF3 (fogo); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagens: Aceleração, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo e Voo.

Desvantagens: Munição Limitada.

BELONAVE POLIDORO (15K)

A **Belonave Polidoro** do Capitão Argus é um cruzador auxiliar — uma nau espacial de grande porte, normalmente um cargueiro, convertida em uma belonave. Entretanto, diferente da maioria deles (que procuram se valer do disfarce e, por isso, quanto menos modificações ostensivas melhor), Argus ordenou a instalação de um canhão de plasma na proa da Polidoro. Ele nunca escondeu suas intenções — sempre comandou uma nave de guerra.

F2 (esmagamento), H0, R3, A2, PdF1 (fogo); 15 PVs, 15 PHs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (PdF, longo, poderoso) Hiperespaço, Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada) e Voo;

Desvantagens: Munição Limitada.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Um apanhado da produção literária fantástica no Brasil

ENTRE SACIS, DIABOS E ROBÔS: 200 ANOS DE FANTÁSTICO BRASILEIRO

"Como assim, um Fantástico Brasileiro?"

Para um leitor da *Dragão Brasil*, a pergunta pode soar tola, afinal autores como **Eduardo Spohr**, **André Vianco**, **Raphael Draccon**, **Carolina Munhoz**, **Affonso Solano**, e, claro, **Leonel Caldela**, já estão na estrada há um bom tempo e sua obra já é lida e reconhecida como um marco da produção fantástica em nossa literatura.

Mesmo assim, para muitos leitores, pais e professores, a pergunta continua sendo uma constante. Além disso, ela não raro vem acompanhada de outro questionamento nocivo à cultura popular e à formação de jovens leitores em nosso país: "Tá bom! Se você diz, deve existir. Mas uma coisa é literatura de entretenimento e outra bem diferente é a literatura de verdade, esta sim estudada nas escolas e nas universidades".

As razões para tal preconceito são inúmeras e este não é o espaço para tratarmos delas. Porém, uma contra resposta rápida poderia vir ao nosso auxílio: E se você descobrisse que a literatura fantástica em nosso país não começou em 1999, com a publicação de *Os Sete*, de Vianco, e sim com o próprio nascimento da nossa literatura nacional? E se viesse a saber que muitos dos nossos autores canônicos produziram obras fantásticas ou com algum elemento insólito? Ou ainda, que muitos dos autores de fantasia, terror e ficção científica do nosso país foram apagados, quando não ignorados, nos nossos manuais literárias?

É com esse objetivo em mente que eu e **Bruno Anselmi Matangrano** registramos na Universidade Federal de Santa Maria o projeto de pesquisa "Fantástico Brasileiro: O Insólito Literário do Romantismo ao Fantasismo", que objetiva alterar o modo como a literatura é vista e ensinada nas escolas, buscando no fantástico um ponto de contato com as leituras de professores e alunos. Em dois anos de existência, o projeto resultou numa exposição itinerante que já esteve em cidades como Porto Alegre, Curitiba e Rio de Janeiro, com outras capitais e cidades previstas para o futuro. Além disso, ele foi ampliado e virou livro pela Arte & Letra.

Trata-se de um volume com mais de 300 páginas que detalha, em 25 capítulos, gêneros como Alta Fantasia, Ficção Científica, Distopia, Horror, Steampunk, Fantasia Urbana, Folclore e Imaginário Africano, entre outros capítulos que vão desde as produções regionais até a literatura fantástica de autoria feminina. O livro também apresenta dois apêndices, um dedicado a editoras do fantástico em nosso país e outro aos divulgadores digitais da ficção nacional, como youtubers, podcasters e blogueiros. Completam a edição textos dos pesquisadores **Flavio García** e **Roberto de Sousa Causo**, este também um importante ficcionista do nosso país, além de ilustrações assinadas por **Karl Felippe** que tornam a leitura de cada capítulo mais leve e lúdica.

Para ilustrar o escopo do projeto e continuar a responder a pergunta que abre este texto, gostaria de contar-lhes uma história peculiar. Trata-se de uma rápida narrativa que usará por mote vinte ilustrações que abarcam em diferentes estilos 200 anos do nosso Fantástico Brasileiro. Nesta história, partiremos juntos em busca de respostas ousadas, heróis improváveis, tramas surpreendentes, algumas conhecidas, outras nem tanto, que evidenciam que o fantástico já está por aqui há um bom tempo. Prontos para uma jornada geográfica e temporal por um Brasil insólito?

Tudo começou numa fria noite de inverno de 1855, com **Álvares de Azevedo** e cinco amigos malditos, reunidos numa taverna mal iluminada contando histórias de horror, enquanto o sono, a morte ou o diabo não surgem. Neste caso, *Macário*, uma peça que poderia muito bem ser lida como um *spin off* de *Noite de Taverna*.

Vinte anos depois, em 1875, **Augusto Emílio Zaluar** fez nascer um doutor em astronomia, amante das estrelas e planetas distantes. Trata-se do nosso primeiro cientista, do nosso primeiro pesquisador. Seu nome... Doutor Benignus, o primeiro personagem de ficção científica de nossa história!

O século findou e outro nasceu e com ele novas questões, novas representações, sobretudo na mão de naturalistas decadentistas. **Coelho Neto**, enquanto dividia um quarto com outra figura boêmia chamada **Aluísio Azevedo**, idealizou James Marion, o enigmático morador da pensão da Senhora Berkley. Seria ele ou seria ela? Ou ambos? Ou então uma criatura híbrida digna de um Victor Frankenstein ou de misterioso alquimista oriental?

Neste novo século cheio de maravilhas e monstruosidades, há também o processo de formação de nossa identidade, um processo de miscigenação tingido por violência, magia, aventuras e jornadas que também constituem nossa brasilidade. O paulistano **Mario de Andrade** não cansou de cantá-las, nem de defendê-las em revolucionários manifestos. O mesmo pode ser dito do seu Macunaíma, que também não cansou de sofrê-las e vivê-las.

Na década de 1920, um jornalista chamado **Monteiro Lobato** começava a revisitar lendas e mitos, agora para conversar com crianças e jovens leitores. Foi quando nasceu um peculiar sítio para criaturas nada comuns, povoado por infantes curiosos, bonecas falantes e viscondes exóticos. A obra envelheceu e alguns de seus pressupostos precisam ser revistos e criticados, sobretudo aqueles voltados a etnias e gêneros. Mesmo assim, a Cuca continua lá, a espreita, para nos assustar e nos devorar.

Nas décadas seguintes, histórias foram produzidas por outros e outras, não apenas no eixo Rio-São Paulo, pois o fantástico brasileiro perpassa regiões e estados, do leste ao oeste. No norte, por exemplo, cordelistas usaram sua arte, sua poesia e sua sonoridade para cantar várias histórias, sobre ousados jagunços, horrendas guerras e incidentes dos mais variados graus de periculosidade. Entre esses esteve um poeta-romancista-trovador chamado **Ariano Suassuna**.

No sul, "incidente" é também uma palavra importante, sobretudo para um autor como **Erico Veríssimo** que não apenas criaria o épico sulista definitivo como também usaria sua pena para criar histórias fantásticas. Numa delas, sete defuntos voltam da tumba para exigir seus direitos, afinal não é porque morreram que não podem ter voz, como **Machado de Assis** já nos ensinara décadas antes. No caso de *Incidente em Antares*, na iminência de uma greve geral de coveiros, quem será capaz de encarar seus próprios mortos?

A mesma pergunta foi feito por um dos maiores autores de horror do Brasil, **Humberto de Campos**, ao propor um Édipo Tupiniquim que depois de uma cirurgia oracular não mais suportou a real visão das coisas: todos nós não passamos de cadáveres que andam, comem, abraçam e amam. Preparados para aceitar esse fato? Mesmo assim, ainda tem gente que afirma que literatura fantástica não é coisa séria. Que os mortos os perdoem!

Mas o fantástico brasileiro também tem mundos possíveis dentro do nosso mundo "real", seja ele do presente ou do passado. Em 1975, a carioca **Stella Carr** uniu sua voz a de outras mulheres, como **Júlia Lopes de Almeida**, **Emília Freitas**, **Adalzira Bittencourt**, **Dinah Silveira de Queiroz** e **Cassandra Rios**, para cogitar um Brasil diferente — Sambaqui, um território hipotético milênios no nosso passado. A obra ganhou os Estados Unidos com tradução e prêmios, mas infelizmente permaneceu esquecida por aqui, como tantas outras vozes da ficção científica nacional.

No mesmo ano do romance de Carr, outra mulher, **Lúcia Machado de Almeida**, criou um mundo mágico habitado por borboletas humanas. Nele vivia uma delicada heroína, Atíria. Tendo nascido com uma asa defeituosa, não conseguia voar tão longe quanto as companheiras. O que seria mais forte nela? Sua limitação ou sua capacidade de sonhar, além das convenções de seu povo? No fantástico tupiniquim, não são apenas as vozes masculinas que tem vez.

Décadas passam, obras vão e vem, e no final do século — ou do mundo? — surgem vozes proféticas, mutantes e iluminadas, como a de Santa Clara Poltergaist, musa maldita criada por **Fausto Fawcett**. Quando prostituas viram profetas, o apocalipse se torna uma ambígua benção.

Nesta festa estranha com gente esquisita, monstruosa e encantadora, há também espaço para o *pulp* e o *gore*, para monstros clássicos como espectros amaldiçoados, vampiros zumbis ou lobisomens bestiais, todos revisitados no agora da televisão e da internet, como nos convida o Anfitrião de **Duda Falcão** inspirado pela obra do mestre Rubens Francisco Lucchetti.

Mas no Brasil não vivem apenas profetas marginais, musas do esgoto e dos líquidos radioativos, profetas das ondas de rádio ou mesmo monstros disformes: temos também vampiras hipnóticas como a Kaori de **Giulia Moon**. Criaturas famintas de sangue? Não só. Monstros sedentos também de beleza e poesia. Esses são os nossos heróis mal ditos & bem escritos, do início do século XXI.

Nesse novo milênio, os fantasistas têm também cogitado o futuro provável e o passado hipotético. Um belo exemplo do primeiro são as ficções distópicas como a dos *Anômalos* da brasiliense **Bárbara Morais**, ficção que cada vez mais se converte em terrível realidade. No fim das contas, a ficção futurista justamente nos mostra um futuro sombrio para que possamos desviar dele. Ou tristemente concretizá-lo.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Em direção oposta, autores retrofuturistas revisitam o passado para entender o ontem, para valorizar as histórias e as cidades que constituem nosso patrimônio, uma riqueza que pertence a cada um de nós. Apesar de punks rebeldes, são histórias de aventureiros e paladinos, de agentes e espiãs, seja na vertiginosa e pétrea São Paulo dos Transeuntes Apressados ou na selvagem e verdejante Porto Alegre dos Amantes. Prontos para um Brasil muito (pouco) diferente do nosso, onde paixões e vinganças são a ordem do dia?

Mas não é apenas o futuro e o passado que estão sendo (re)inventados, como também nosso próprio presente. Nessa seara, podemos até não ter a São Paulo que conhecemos, mas sim uma Libertá que desejamos, um mundo possível em que musas, rockeiros e exorcistas dançam e lutam ao som de blues e paisagens *noir*. **Thiago Boanerges** está lá, aguardando, enquanto **Eric Novello** cria outras obras, distópicas, realistas e, cada vez mais, necessárias.

O visitante desse fantástico nacional pode também se aventurar por mundos distantes, num ontem hipotético, num agora alternativo ou num amanhã que nunca virá. Entre esses há um mundo mágico povoado por espadachins de carvão tentando escapar de metafóricas cavernas platônicas. Bem-vindo ao mundo de Kurgala, mas tenha cuidado, pois os monstros ideados por **Affonso Solano** e enfrentados pelo seu Adapak estão te esperando!

E quanto ao nosso folclore — perguntam crianças e adultos —, ele só está no Sítio? De forma alguma, pois além de **Câmara Cascudo** no passado e de **Christopher Kastensmidt** no presente, há também **Anderson Coelho**! Com ele, há uma assombrosa organização liderada pelo sábio Saci e integrada por lobisomens, curupiras e iaras, todos recriados pela mente fervilhante de **Felipe Castilho**! Contra a política e a opressão, eles tentarão fazer o bem, contando com monstros amigos e monstruosos humanos.

O mesmo se pode dizer do nosso imaginário africano, que a cada ano recebe mais histórias e mais heróis, como o Oxumarê de **Reginaldo Prandi**. Nosso herói, assim como tantos outros que formaram nosso imaginário, é capaz dos atos mais heroicos e poéticos: para conter as atrozes tempestades do mundo e do universo, ele cria o arco-íris; para fugir de Xangô se transmuta em esguia serpente! Com quem mesmo aprendemos a sorrir em meio a desgraça e a nos desvencilharmos das mais absurdas situações?

E falando em serpente, encerramos com uma que aperta o nosso coração, como em *Síndrome de Quimera*, de **Max Mallman**, que nos deixou em 2016 e a quem dedicamos essa história concisa da nossa literatura fantástica. Como o Viktor do romance, nosso peito está aflito, pois uma pequena cascavel nos aperta, nos aflige e nos ameaça. Quem é ela? Em nosso país, as possibilidades são inúmeras: a violência. A corrupção. A intolerância. A ignorância.

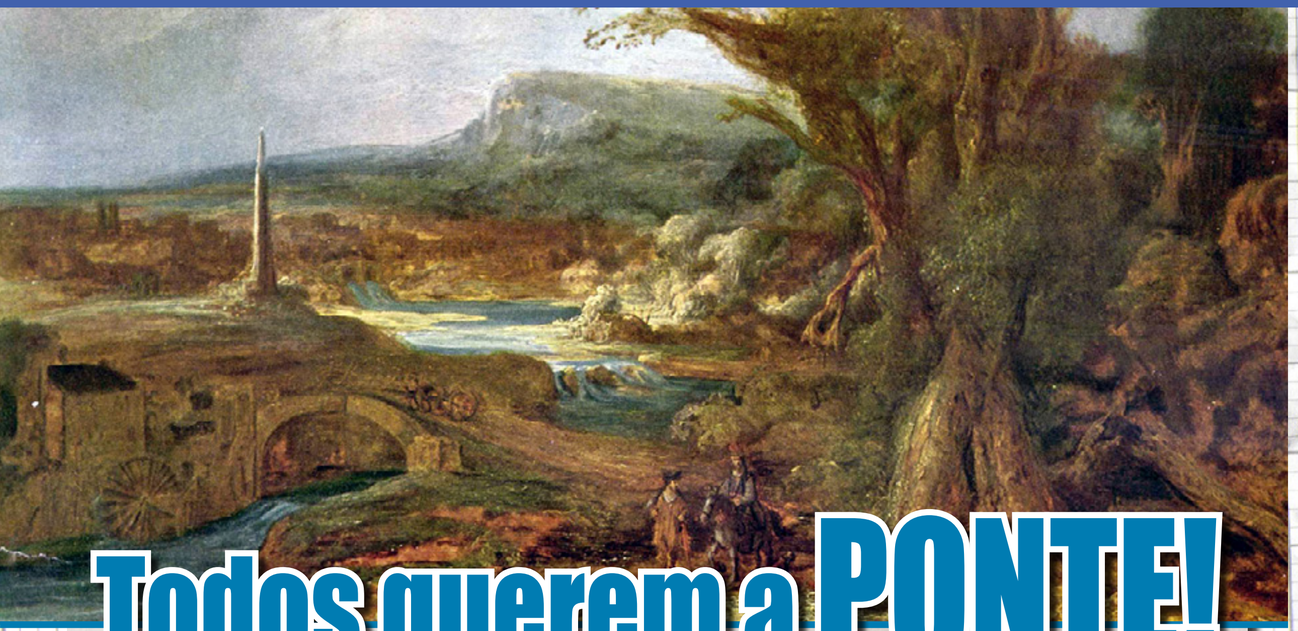
Indiferente do monstro que nomeemos hoje, é mais do que urgente que criemos novos heróis, que vençamos nossos monstros, que encaremos nossas jornadas de perigo e ousadia. É mais do que urgente que continuemos a conhecer, entender, estudar e recriar o nosso fantástico brasileiro. Afinal, é essa a narrativa que nos constitui individualmente, as histórias que nos formam como país e cultura, as aventuras que nos fascinam e, acima de tudo, que nos divertem!

E agora? Você ainda tem dúvidas de que o fantástico brasileiro existe?

O Adapak de Affonso Solano

ENÉIAS TAVARES é professor de literatura clássica na UFSM, criador da série *Brasiliana Steampunk* (LeYA), cocriador da série *Guanabara Real* (AVEC) e roteirista da série audiovisual *A Todo Vapor*. Só escreve de madrugada, a luz de velas em castiçais.

KARL FELIPPE é ilustrador e um dos fundadores do Conselho Steampunk. Desde 2015 tem trabalhado com Enéias no universo de Brasiliana Steampunk. Ele se comunica quase que exclusivamente via verbetes de enciclopédia.



Todos querem a PONTE!

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Dungeons & Dragons, Guerra dos Tronos, Tormenta RPG* e outros jogos que comportem o gênero. É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme o grupo.

Em busca do obelisco

Os personagens são convocados pela liderança militar do reino que habitam. Há informações de que uma nação hostil deseja invadir o país e uma fortaleza fronteiriça se prepara para a inevitável batalha de cerco. O grupo recebe a missão: ir o mais rápido o possível até a fronteira, antes que a invasão comece e ativar o obelisco mágico que está em território inimigo. É preciso pelo menos a presença de um mago, clérigo ou estudioso de línguas antigas no grupo, para que ele ative o artefato.

O obelisco é um sinalizador que pode emitir luz nos céus e chamar exércitos aliados próximos para aquele ponto da fronteira. Sem reforços, a fortaleza certamente cairá e será tomada por tropas mais numerosas e equipadas com armas de cerco!

O obelisco está situado alguns poucos metros além da fronteira em si — marcada por um rio — pode ser encontrado num bosque, logo após passar pela ponte que atravessa o rio. O bosque é remoto, pouco povoado, ideal para esconder soldados e será ocupado pelo inimigo dentro de dias.

Sem mais delongas, só resta ao grupo partir se quiser cumprir a missão a tempo.

O cavaleiro

A viagem pelo bosque transcorre tranquila e ainda não há sinal das tropas invasoras. É fácil encontrar a ponte pelas direções fornecidas. Basta seguir a estrada principal. A ponte atravessa um rio profundo e de forte correnteza, alimentado pelo degelo de montanhas onde fica sua nascente.

Sobre a ponte há um cavaleiro e sua montaria. Ele é um guerreiro temível e você pode construir sua ficha usando as mesmas regras de criação de personagens jogadores, exagerando levemente atributos físicos. O cavaleiro montou um desafio na ponte para honrar a pessoa amada — ele prometeu lutar e derrotar cem passantes em duelo! — antes de voltar para ela. Deixe os personagens lidarem com a situação do jeito que preferirem. Personagens honrados podem desafiar o cavaleiro para justas ou o grupo todo pode atacar junto e traiçoeiramente. Alguém pode fazer testes para nadar pelo rio sem se afogar, convencer o cavaleiro a desistir de lutar ou usar algum tipo de magia para resolver o confronto.

O forasteiro

Infelizmente, atravessar a ponte não é muito útil. Ao chegar ao obelisco, o personagem que tenta ativá-lo percebe que há uma pedra faltando nele! Sem a pedra, o sinalizador mágico não pode ser ativado. O cavaleiro, se ainda não foi rendido ou convencido a desistir de lutar, dirá que a pedra está consigo e tentará forçar um duelo. Ele está mentindo.

Enquanto os personagens tentam decidir o que fazer, um forasteiro se aproxima pela estrada principal, vindo da direção oposta do grupo. É um guerreiro andarilho de outra cultura, como um bárbaro ou samurai (e também pode ser construído usando regras para personagens jogadores). O forasteiro se recusa a ceder passagem. Desafia o cavaleiro na ponte, se ele ainda estiver lá — ou surge bem à frente dos personagens, estejam na ponte ou na estrada, e exige que lhe abram caminho. Novamente, o grupo pode tentar lidar com a situação de várias formas diferentes.

A troll

Uma troll-fêmea, que estava dormindo debaixo da ponte, emerge subitamente de dentro das águas do rio, despertada pelo barulho. Anuncia que o bosque na verdade pertence a ela e que todos terão que deixar as proximidades ou enfrentá-la! A troll carrega em seu pescoço o colar com a pedra que falta no obelisco. Se algum personagem sinalizar que quer a pedra, a troll responde que pode entregá-la e deixar que partam, caso respondam uma charada. O cavaleiro e o forasteiro, se ainda estiverem presentes, não esperam. Atacam a troll. Mas são levantados por ela e arremessados no rio (você não precisar encenar o combate, apenas descreva a cena!).

Caso alguém pergunte sobre a charada, a troll recita: "O que é o que é? Caixa branca, coração de ouro. Dentro dela o segredo da vida!"

A resposta, é claro, é um ovo. Se os jogadores acertarem logo de cara, a troll parece surpresa, magoada por terem resolvido sua única charada com tamanha facilidade. Se os jogadores demoraram muito pra adivinhar, você pode pedir testes de inteligência ou conhecimento e dar dicas, caso sejam bem sucedidos: "A caixa pode não ser uma caixa literal!". "Você se lembra da vez quando seu avô fazendeiro te levou para ver o nascimento de um pato, que quebrou o ovo com o bico...", etc.

Confronto final

Enquanto os personagens estão acabando de lidar com a troll (ou estão empacados com a charada!), um grupo avançado de batedores do exército invasor aparece para tomar a ponte. Estão em vantagem numérica: três soldados para cada outro personagem presente. Se o cavaleiro, o forasteiro ou a troll estiverem na cena, ajudam a defender a ponte contra os invasores. É possível derrotar o grupo de soldados e então ativar o obelisco. Ou um dos personagens pode correr até lá com a pedra da troll para ativá-lo. Se o grupo conseguir ativar o obelisco, terá cumprido a missão. Mesmo que os personagens sejam derrotados pelos soldados, conseguirão salvar o reino, ainda que ao custo de sua própria vida ou liberdade.

A Pequenas Aventuras dessa edição foi inspirada no produto ***Mapas de Batalha***, recentemente publicado pela Jambô Editora.

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE ESPECIAL

Conselho de Guerra

De soldados rasos ao líder supremo Purista, fichas de diversos vilões da Guerra Artoniana

A Guerra Artoniana é a principal trama de *Tormenta* da atualidade. Começou na Guilda do Macaco, a mesa oficial do cenário, mas seu escopo grandioso permite que seja usada em diversas campanhas ao mesmo tempo.

A Guerra começou no início de 1412, quando Yuden, dominado pelos Puristas, declarou guerra ao resto do Reinado. Após um ano de conflitos, ocorreu a Batalha do Baixo Iörvaen — um grande confronto no qual Deheon e Bielefeld marcharam unidos contra Yuden —, que prometia acabar com os Puristas.

Entretanto, o impensável aconteceu, e os exércitos bondosos foram derrotados.

Agora, simplesmente não há perspectiva de término para a Guerra. O que significa muito trabalho para os heróis de Arton...

Aqui na *Dragão Brasil* já trouxemos diversos conteúdos sobre a Guerra Artoniana, especialmente a Chefe de Fase Especial sobre os Puristas de Yuden (*Dragão Brasil 130*) e a matéria em duas partes sobre as forças militares do Reinado (*Dragão Brasil 136* e *137*). Se você ainda não conferiu essas artigos, faça isso! Ambos trazem informações e ganchos de aventura para campanhas envolvendo o conflito.

Agora, neste segundo Chefe de Fase Especial, trazemos mais fichas para o mestre — incluindo a ficha completa do vilão Hermann Von Krauser, General Máximo de Yuden, líder supremo dos Puristas e carrasco da Guilda do Macaco!

Fichas genéricas

Além das fichas abaixo, use as apresentadas na matéria sobre os Puristas da edição 130.

Mercenário de Portsmouth — ND 1

Homens e mulheres com equipamento desencontrado, cada peça tirada de um saque diferente. Usam *piercings*, tatuagens agressivas e cortes de cabelo assustadores.

Humano, Plebeu 1/Guerreiro 1/Capanga 1, NM

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +0.

Classe de Armadura: 17 (+1 nível, +1 Des, +1 Esquiva, +3 armadura, +1 escudo).

Pontos de Vida: 20.

Resistências: Fort +3, Ref +2, Von +0.

Deslocamento: 9 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +6 (1d8+4, 19-20).

Habilidades: For 16, Des 13, Con 14, Int 9, Sab 8, Car 8.

Perícias: Atletismo +9, Intimidação +5.

Ataque Furtivo Brutal: +1d8 pontos de dano quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo.

Mobilidade: +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Equipamento: couro batido, escudo leve, espada longa.

Mercenário de Portsmouth, Veterano — ND 3

Estes profissionais da matança ostentam incontáveis cicatrizes, além de colares feitos de partes de inimigos mortos (como orelhas, escalpos e dedos), como prova de sua crueldade.

Humano, Plebeu 1/Guerreiro 2/Capanga 2, NM

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +1.

Classe de Armadura: 20 (+2 nível, +2 Des, +1 Esquiva, +4 armadura, +1 escudo).

Pontos de Vida: 34.

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 9 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa +8 (1d8+5, 19-20).

Habilidades: For 16, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 8, Car 8.

Perícias: Atletismo +10, Intimidação +7.

Ataque Furtivo Brutal: +1d8 pontos de dano quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo.

Investida Aprimorada: quando faz uma investida, recebe um bônus total de +4 na jogada de ataque, em vez de apenas +2.

Membro de Gangue: +1 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo contra inimigos em alcance corpo-a-corpo de um aliado do mercenário. Se o aliado também tiver este talento, o bônus aumenta para +2.

Mobilidade: +2 na CA sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Rápido e Rasteiro: +4 em Iniciativa, CA e jogadas de ataque e dano durante a sua primeira rodada no combate.

Equipamento: camisa de cota de malha, escudo leve, espada longa.

Fichas da Guerra

A seguir está um resumo das fichas dos combatentes do Triângulo Autocrático. O mestre pode modificar as fichas existentes ou criar novas, para representar outros combatentes.

Criatura	ND	Fonte
Recruta purista	1/2	*DB 130*
Clã caçador	1	*DB 130*
Mercenário de Portsmouth	1	*DB 138*
Guerreiro de salão	2	*DB 138*
Soldado purista	2	*DB 130*
Mercenário de Portsmouth, veterano	3	*DB 138*
Sargento-mór	4	*DB 130*
Capelão de guerra	5	*DB 130*
Soldado de elite de Yuden	6	*DB 130*
Infiltrador yudeniano	6	*DB 130*
Agente do Graath	6	*DB 138*
Capitão-cavaleiro	7	*DB 130*
Chefe guerreiro	7	*DB 138*
Cavaleiro do Leopardo Negro	8	*DB 130*
Colosso yudeniano	15	*DB 130*

Guerreiro de Salão — ND 1

Homens e mulheres musculosos, trajando peles e couros, com jeito agressivo e expansivo.

Humano, Bárbaro 1/Guerreiro 1, CM

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +4.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +7, Ref +1, Von +0.

Deslocamento: 12 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +7 (1d12+9, x3).

Ataques à Distância: azagaia +2 (1d6+4).

Habilidades: For 18, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias: Adestrar Animais +4, Atletismo +7, Intimidação +4.

Fúria: uma vez por dia, como uma ação livre, pode entrar em fúria. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 12; machado grande +9 (1d12+10, x3); redução de dano 1. A fúria dura 8 rodadas.

Equipamento: azagaia, couro batido, machado grande.

Chefe guerreiro — ND 7

Esta ficha representa um típico chefe guerreiro do interior de Yuden. Comanda um bando com entre 30 e 100 guerreiros, e embora não faça parte da hierarquia do exército, é tão respeitado quanto um oficial capitão.

Humano, Bárbaro 4/Guerreiro 4, CM

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +11.

Classe de Armadura: 18 (+4 nível, +1 Des, +3 armadura).

Pontos de Vida: 102.

Resistências: Fort +11, Ref +6, Von +4, esquiva sobrenatural.

Deslocamento: 12 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande +17 (1d12+20, x3).

Ataques à Distância: azagaia +9 (1d6+11).

Habilidades: For 25, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 13.

Perícias: Adestrar Animais +11, Atletismo +12, Conhecimento (estratégia) +11, Intimidação +12.

Até Acertar: se errar um ataque com o machado grande, recebe um bônus cumulativo de +1 em jogadas de ataque, desde que use a mesma arma contra o mesmo oponente. O bônus termina quando acerta um ataque.

Fúria: duas vezes por dia, como ação livre, pode entrar em fúria. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 16; machado grande +19 (1d12+22, x3); redução de dano 1. A fúria dura 9 rodadas.

Gritos de Poder: o chefe guerreiro pode emitir gritos com efeitos variados. Ele só pode usar um grito quando estiver em fúria, e cada grito consome certa quantidade de rodadas da duração da sua habilidade fúria. Usar um grito é uma ação livre, e os efeitos que não são instantâneos terminam quando a fúria termina.

• *Berro Doloroso:* causa 4d6 pontos de dano sônico em um cone de 9m. *Custo:* 4 rodadas.

• *Carnificina:* o próximo ataque corpo-a-corpo do bárbaro é considerado um ataque de toque. *Custo:* 2 rodadas.

• *Chefe de Guerra:* +1 nas jogadas de ataque para aliados a até 9m. *Custo:* 1 rodada.

• *Vingança:* o bárbaro usa este grito quando é acertado por um ataque corpo-a-corpo. Ele então faz um ataque corpo-a-corpo imediato contra o inimigo que o acertou. *Custo:* 4 rodadas.

Equipamento: azagaia, gibão de peles de urso-coruja, machado grande obra-prima.

Agente do Graath — ND 6

Os membros da polícia secreta do Conde Ferren Asloth trajam mantos cinzentos e ocultam seus rostos com véus metálicos. Raramente falam, mas se movimentam e lutam com velocidade impressionante.

Humano, Ranger 2/Mago 3/Magi-ranger 3, NM

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +12.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 62.

Resistências: Fort +9, Ref +9, Von +7.

Deslocamento: 9 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa+10 (1d8+7, +11 contra humanoides, 19-20).

Ataques à Distância: arco longo +10 (1d8+4, +8 contra humanoides, x3).

Habilidades: 14, Des 17, Con 16, Int 18, Sab 12, Car 8.

Perícias: Acrobacia +14, Atletismo +13, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (natureza) +15, Cura +12, Furtividade +14, Identificar Magia +15, Obter Informação +10, Ofício (armadilhas) +15, Sobrevivência +12.

Inimigo Predileto: +4 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanoides e +2 contra espíritos.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *disfarce ilusório*, *escudo arcano*, *mísseis mágicos x2*, *salto*; 2º — *força do touro*; 3º — *bola de fogo*, *imobilizar pessoa* Acelerado, *velocidade*. *PM:* 20. *CD:* 14 + nível da magia, 18 + nível da magia contra humanoides. Pode lançar uma magia extra por causa do item de poder (coifa).

Magias em Combate: um agente do Graath não fica desprevenido quando lança uma magia.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Saque Rápido: pode guardar ou sacar uma arma como uma ação livre.

Equipamento: arco longo obra-prima, coifa (o véu metálico que é a marca registrada dos graath conta como *braçadeiras da armadura +2* e *anel do escudo mental*), *espada longa +1*.

Com *força do touro*, *velocidade* e *escudo arcano*: CA 25; corpo-a-corpo: *espada longa* +14/+14 (1d8+9, +13 contra humanoides, 19-20).

General Máximo Hermann Von Krauser — ND 20

Veterano de incontáveis conflitos, Von Krauser serviu em todas as patentes do exército yudeniano, até atingir o posto de Lorde General — na sua juventude, era costume que mesmo filhos da aristocracia começassem servindo como soldados, para vivenciar todos os aspectos da vida militar. Após uma carreira impecável, aposentou-se e desapareceu da vida pública, apenas para reaparecer, anos mais tarde, como líder dos Puristas, no centro de uma conspiração que culminou com um golpe de estado em Yuden, o desaparecimento de Shivara e a subsequente declaração de guerra ao Reinado.

> *"Vejo que você luta na postura do guarda, Lothar. Sabe quem a desenvolveu, cinquenta anos atrás? Eu."*
>
> *— General Máximo Hermann von Krauser*

Hoje, Von Krauser acumula as funções de General Máximo (o comandante supremo do exército yudeniano) e de regente do próprio reino.

Fisicamente, o líder purista é um homem de idade avançada, fato visível em seus cabelos grisalhos e rosto magro e repleto de marcas. Apesar disso, sua postura é firme e sua energia parece inesgotável — já foi visto andando pelos acampamentos e repreendendo pessoalmente soldados fora de seus postos, com equipamento sujo ou com aparência desgrenhada. Quando fala, faz sua voz se projetar por todo o ambiente, dominando a atenção dos ouvintes.

General Máximo Hermann Von Krauser: humano, Nobre 13/Guerreiro 2/Oficial de Yuden 5, LM; Médio, desl. 9m; PV 234; CA 50 (+10 nível, +5 Des, +10 autoconfiança, +2 formação invencível, +13 armadura); corpo-a-corpo: espada bastarda +30/+30 (1d10+22 mais 2 de Força e 1 de Constituição, 18-20/x3); à distância: pistola de tambor +29 (2d6+21, 14-20/x3); hab. aura de nobreza, comandar aprimorado, contatos, estrategista, formação invencível, inspirar confiança, liderança aprimorada, língua de ouro, língua de prata, maestria tática, marcha forçada, por Yuden!, ordem inquestionável, orgulho 3/dia, RD 1, riqueza; Fort +19, Ref +15, Von +17, +4 em testes de resistência contra magias; For 25, Des 20, Con 25, Int 20, Sab 20, Car 25.

Perícias & Talentos: Cavalgar +28, Conhecimento (engenharia) +28, Conhecimento (estratégia) +32, Conhecimento (geografia) +28, Conhecimento (história) +28, Conhecimento (nobreza) +28, Diplomacia +27, Enganação +28, Iniciativa +28, Intimidação +31, Intuição +31, Obter Informação +27, Ofício (soldado) +28, Percepção +28; Acerto Crítico Aprimorado (pistola), Ataque Duplo (espada bastarda), Basta!, Comandar, Comandar Aprimorado, Conhecimento de Golpes (ferir o braço, lacerar), Dança do Leopardo, Desdém, Foco em Arma (espada bastarda, pistola), Foco em Perícia (Conhecimento [estratégia]), Intolerância, Liderança, Na Mosca, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (armas de fogo, espada bastarda).

Aura de Nobreza: qualquer criatura inteligente que tente machucar o General Máximo deve fazer um teste de Vontade (CD 25). Se falhar, não conseguirá machucá-lo por um dia. Ela ainda pode fazer outras ações, desde que não cause dano. Se Von Krauser atacar a criatura, esta habilidade é anulada.

Estrategista: o bônus nas jogadas de ataque que recebe por flanquear aumenta para +4.

Língua de Ouro: pode lançar *sugestão em massa* (CD 27), 1/dia.

Língua de Prata: como uma ação livre, soma seu nível de nobre (+13) num teste de Diplomacia, Enganação ou Intimidação, 1/dia.

Manobra Esmagadora: como uma ação livre, soma +10 num teste de Conhecimento (estratégia), 5/dia.

Ordem Inquestionável: pode lançar *comandar maior* (CD 27), 1/dia.

Orgulho: como uma ação livre, soma +7 numa jogada ou teste, 3/dia.

Por Yuden!: com uma ação padrão, permite que aliados a até 9m realizem um novo teste de resistência contra efeitos de encantamento.

Equipamento: *anel de movimentação livre, anel de refletir magia, armadura completa sob medida da leveza e da resistência a magia aprimorada +5, espada bastarda de mitral maciça do sangramento da velocidade +4, medalhão de Lena, pistola de tambor de mitral precisa anti-humanoides caçadora +5.*

Táticas Máximas

Von Krauser talvez seja o maior estrategista de Arton, capaz de transformar meros soldados em máquinas de matança. Por suas habilidades *inspirar confiança* e *formação invencível*, fornece +1 nas jogadas e testes e +2 na classe de armadura de qualquer aliado a até 9m. Além disso, por suas décadas de experiência, consegue acumular as habilidades *comandar aprimorado* de nobre e de oficial de Yuden com o talento Comandar Aprimorado. Assim, grita ordens como uma ação de movimento e, quando o faz, fornece +4 nas jogadas e testes para seus aliados. Por fim, pela habilidade *sem trégua*, fornece +1d8 no dano.

Em resumo, aliados do General Máximo recebem um bônus total de +5 em jogadas de ataque e testes, +1d8+5 em jogadas de dano e +2 na CA.

O líder Purista recebe todos esses bônus. Obviamente, o General Máximo não "dá ordens para si mesmo"; a interpretação para ele receber os modificadores é que analisa a situação taticamente e toma as melhores decisões a partir disso. Com isso, seus ataques ficam: espada bastarda +34/34 (1d10+26, mais 1d8, mais 2 de Força e 1 de Constituição, 18-20/x3) e pistola +33 (2d6+25, mais 1d8, 14-20/x3).

Von Krauser não é perigoso apenas como líder, mas também pessoalmente. Por seus longos estudos de táticas e técnicas de luta, possui a habilidade única a seguir.

Maestria Tática: Von Krauser possui acesso às posturas base do guarda, base do soldado, pata do leopardo e músculos de pedra, e pode receber os benefícios de *duas* posturas à sua escolha ao mesmo tempo. Ele normalmente usa a base do soldado e músculos de pedra, mas caso tenha dificuldade para acertar seus inimigos, substitui a segunda por pata do leopardo, para receber +2 nas jogadas de ataque em troca de –2 nos testes de resistência.

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

Pokémon

A segunda parte da adaptação para 3D&T Alpha!

E aqui estamos com a continuação da adaptação de *Pokémon* para *3D&T Alpha*. Caso você tenha perdido, a primeira parte saiu na Dragão Brasil 136. Então pegue seu *Manual 3D&T*, suas pokébolas e continue conosco na jornada para se tornar um Mestre Pokémon!

Experiência

Personagens humanos recebem experiência das mesmas formas apontadas no *Manual 3D&T Alpha*, a partir da pág. 140. Pokémon também seguem estes parâmetros, mas com algumas diferenças:

Combate Justo. Desde que ambos os treinadores estejam de acordo com a quantidade de Pokémon usada em batalha, é possível que mais de um monstrinho seja usado para derrotar um adversário, desde que seja usado um por vez — a exceção são batalhas em dupla. Em caso de vitória, cada Pokémon que usou uma vantagem ou aplicou um golpe contra o adversário, recebe ao menos 1 PE.

Inimigos Vencidos. Cada Pokémon derrotado em uma batalha conta como um inimigo vencido em combate. Assim, vencer cinco Pokémon do adversário garante pelo menos 5 PEs. Isso só vale para Pokémon — treinadores humanos recebem apenas 1 PE quando vencem uma batalha completa, independente de quantos Pokémon o adversário tenha usado.

Captura. Capturar Pokémon também rende Experiência. Cada Pokémon envolvido em um combate para capturar um Pokémon selvagem recebe 1 PE caso o monstrinho seja capturado.

Inimigos Fortes. Oponentes poderosos (Pokémon feitos com duas vezes mais pontos que a média de seus Pokémon) concedem mais Experiência quando derrotados. Calcule a pontuação total do oponente e divida esse valor por dez, arredondado para baixo. Este é o prêmio que cada Pokémon envolvido no combate recebe por derrotá-lo. O Pokémon que aplicou o golpe final não recebe metade dos PEs por derrotá-lo — vencer um adversário de 20 pontos, por exemplo, rende 2 PEs a todos os Pokémon envolvidos no combate.

Itens Pokémon

A seguir, apresentamos alguns dos vários itens que existem no mundo de *Pokémon*. A maior parte serve para uso em combate, mas há outros com efeitos diversos. Assim como os itens mágicos do *Manual 3D&T Alpha*, estes produtos têm um custo em PEs indicado. Você pode adotar essa mecânica de custo (principalmente para itens mais raros) ou adotar um custo em moedas — nesse caso, multiplique o valor em PEs por dez. Independente da mecânica usada, todos os custos sempre são pagos pelos treinadores, nunca Pokémon.

Pokébolas

Pokébolas são o item básico de um treinador Pokémon. Itens usados para capturar monstrinhos, podem ter efeitos diferentes para auxiliar no processo de captura.

- **Pokébola (1 PE).** O item básico de captura de Pokémon selvagens. É jogada como uma bola, confortavelmente encapsulando seu alvo.
- **Grande Bola (3 PEs).** Uma bola com maior performance, que impõe –5 na rolagem para Pokémon selvagens resistirem à captura.
- **Ultra Bola (5 PEs).** Bola com ultra-performance. Além de impor –5 no teste para resistir à captura, o Pokémon só precisa falhar duas vezes seguidas, em vez de três.
- **Bola da Amizade (1 PE).** Funciona como uma Pokébola. Se você usa a regra de Felicidade, o Pokémon recebe +1 ponto de Felicidade em cada situação em que ela aumenta.
- **Bola de Cura (1 PE).** Funciona como uma pokébola, mas restaura todos os PVs e PMs do Pokémon recém capturado.
- **Bola Mergulho (1 PE).** Funciona como uma pokébola, mas impõe –5 no teste para resistir à captura para Pokémon debaixo d'água.
- **Bola Rápida (1 PE).** Funciona como a pokébola e oferece H+2 ao treinador para testes de captura. Caso o Pokémon

selvagem tente fugir do combate, cada falha no teste de fuga oferece H+2 cumulativo ao treinador no próximo teste de captura.

• **Bola Rede (1 PE).** Funciona como uma pokébola, mas impõe –5 no teste para resistir à captura para Pokémon dos tipos água e inseto.

• **Bola Sombria (1 PE).** Funciona como uma pokébola normal, mas impõe –5 no teste para resistir à captura para Pokémon à noite ou em lugares escuros, como cavernas.

• **Bola Timer (3 PEs).** Funciona como uma pokébola, mas a cada turno de combate o treinador recebe +1 em seu teste de captura.

• **Master Bola (especial).** Um protótipo raríssimo, produzido pela Silph Company, tem o potencial máximo de performance: com ela é possível capturar um Pokémon selvagem com 100% de eficiência, sem necessidade de testes.

Itens de Recuperação

Pokémon podem ficar feridos e sofrer efeitos adversos em batalha. Estes itens ajudam a restaurar sua energia e recondicioná-los. A menos que indicado o contrário, só podem ser usados em Pokémon. Itens que afetam a Felicidade negativamente só estão disponíveis se você estiver usando esta regra opcional, apresentada na Dragão Brasil 136.

• **Água Fresca (2 PEs).** Restaura 1d+5 PVs.

• **Antídoto (1 PE).** Cura envenenamento.

• **Cura Completa (3 PEs).** Restaura qualquer estado adverso que não seja dano nos PVs ou PMs (envenenamento, queimadura, paralisia, sono...).

• **Cura Queimaduras (1 PE).** Cura um Pokémon afligido pela vantagem Queimar.

• **Despertador (1 PE).** Recupera uma criatura adormecida ou paralisada de alguma forma.

• **Elixir (10 PEs).** Restaura 2d+3 PMs.

• **Erva de Reviver (4 PEs).** Como o Revive, mas é muito amargo (Felicidade –2).

• **Éter (3 PEs).** Restaura 1d+2 PMs.

• **Hiper Poção (7 PEs).** Restaura 50 PVs.

• **Leite Moomoo (5 PEs).** O mais puro leite de Miltank. Recupera 25 PVs.

• **Limonada (6 PEs).** Restaura 3d+20 PVs.

• **Pó de Cura (3 PEs).** Como Cura Completa, mas é muito amargo (Felicidade –1).

• **Pó Energético (2 PEs).** Restaura 15 PVs, mas é muito amargo (Felicidade –1).

• **Poção (1 PE).** Restaura 5 PVs.

• **Poção Máxima (10 PEs).** Restaura todos os PVs.

• **Raiz Energética (6 PEs).** Restaura 50 PVs, mas é muito amargo (Felicidade –2).

• **Refrigerante (4 PEs).** Restaura 2d+10 PVs.

• **Restauração Completa (10 PEs).** Como Cura Completa e ainda recupera todos os PVs.

• **Revive (5 PEs).** Recupera um Pokémon desmaiado deixando-o com metade de seus PVs, arredondado para cima.

• **Revive Máximo (15 PEs).** Recupera um Pokémon desmaiado e todos os seus PVs.

• **Super Poção (3 PEs).** Restaura 20 PVs.

Itens Carregáveis

Estes itens causam efeitos variados nos Pokémon durante batalhas. Cada Pokémon só pode carregar um deles por vez.

• **Amuleto de Moeda (5 PEs).** Se entrar em combate carregando este item, você ganha o dobro de dinheiro em caso de vitória.

• **Balão de Ar (5 PEs).** Este item oferece Imunidade (terra). Caso o Pokémon sofra algum dano, o balão estoura e o efeito do item acaba até o fim do combate.

• **Elmo Rochoso (5 PEs).** Se você sofrer algum ataque por F, o atacante perde 1 PV.

• **Pedra Climática (3 PEs).** Dobra a duração do efeito de Mudança de Clima. Existe uma versão para cada tipo de clima possível pela vantagem.

Outros

Itens diversos, com usos variados.

• **Boneca Pokémon (1 PE).** Uma boneca que atrai a atenção de Pokémon selvagens, permitindo fugir de batalhas contra eles sem a necessidade de testes.

• **Impulso X (1 PE).** Quando usado, oferece +1 em uma característica do Pokémon até o fim do combate. Existe uma versão para cada característica.

• **Item Evolucionário (10 PEs).** Existem vários itens que podem fazer um Pokémon evoluir, desde pedras específicas até acessórios que precisam ser carregados. Este é o preço padrão por itens desse tipo.

• **Pokéagenda (especial).** Um item extremamente valioso para todos os treinadores Pokémon, recebido sem custos antes de começar sua jornada. Reúne as funções de computador, comunicador, câmera fotográfica e enciclopédia — basta apontá-lo a um Pokémon para descobrir informações básicas (nome, tipo e características mais marcantes).

As Criaturinhas

A seguir, apresentamos alguns Pokémon prontos para serem usados em jogo. Seria impossível, no espaço limitado que temos, colocar as fichas de todos os mais de 800 Pokémon existentes, de modo que as fichas a seguir são exemplos de como construir monstrinhos de bolso usando as regras apresentadas aqui e na DB 136. Vale lembrar que elas servem apenas como parâmetro — o mestre tem autonomia para fazer as alterações que achar necessárias para se adequar ao jogo.

Pokémon Básicos

Estes são monstrinhos em sua primeira forma, o tipo de Pokémon que é entregue a um treinador iniciante. Justamente por isso, todos eles são aqui construídos com apenas 5 pontos de personagem.

#001 Bulbasaur

Tipo: Grama/Venenoso

Uma semente foi plantada em seu lombo. Muitas vezes é visto dormindo sob a luz do sol. Ao absorver a energia solar, a semente cresce progressivamente.

F2, H1, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (água), Membros Elásticos; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, voador).

#007 Squirtle

Tipo: Água

Dispara bolhas em seus oponentes. Recolhe-se para dentro do seu casco quando em perigo. As ranhuras no casco ajudam a minimizar a resistência na água, permitindo que nade com velocidade.

F0, H1, R2, A3, PdF1; 10 PVs, 10 PMs; Armadura Extra (fogo), Ataque Especial (PdF); Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (grama, elétrico).

#016 Pidgey

Tipo: Normal/Voador

Comum em florestas e bosques. Bate as asas ao nível do solo para jogar areia e cegar os oponentes.

F2, H1, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Prejudicar (H), Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, pedra).

#041 Zubat

Tipo: Venenoso/Voador

Forma colônias em lugares escuros. Quando exposto à luz solar, sofre queimaduras. Como não tem olhos, detecta seus arredores usando ondas ultrassônicas que emite de sua boca.

F1, H2, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Implemento (Roubo de Vida), Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado, radar), Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, psíquico).

Insígnias

Um dos principais motivos pelos quais os treinadores perambulam de cidade em cidade é a busca por novos ginásios, onde podem colocar à prova sua técnica, desafiando seus líderes.

Vencer um líder de ginásio confere status entre os treinadores, pois atesta suas capacidades. A prova desta vitória são as insígnias — broches entregues pelos líderes, quando vencidos. Normalmente, um treinador que consegue reunir oito insígnias tem a qualificação necessária para participar da liga local, onde tem a oportunidade de desafiar os treinadores mais fortes daquela região.

Além disso, cada insígnia oferece um benefício extra. A seguir, apresentamos como exemplo as insígnias da região de Kanto. O mestre pode inventar suas próprias insígnias e efeitos baseado nestes exemplos.

Insígnia Rocha. Entregue pelo líder Brock, especialista em Pokémon de pedra da cidade de Pewter. Concede FA+3 em todos os ataques com F de seus Pokémon.

Insígnia Cascata. Entregue pela líder Misty, especialista em Pokémon de água da cidade de Cerulean. Você considera H+1 para determinar seu nível de Obediência.

Insígnia Trovão. Entregue pelo líder Tenente Surge, especialista em Pokémon elétricos da cidade de Vermilion. Seus Pokémon recebem +2 em testes de Iniciativa.

#052 Meowth

Tipo: Normal

Adora objetos redondos e brilhantes. Vagueia pelas ruas da cidade todas as noites procurando moedas perdidas.

F1, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Aceleração, Ataque Múltiplo, Tipo Extra (noturno); Modelo Especial, Vulnerabilidade (lutador).

#074 Geodude

Tipo: Pedra/Terra

Comum em campos e montanhas, ele escala usando apenas o poder de seus braços. Por se parecerem com pedras, viajantes podem pisar neles sem perceber. Gosta de se bater contra outros Geodudes em disputas de resistência.

F2, H0, R2, A3, PdF0; 20 PVs, 10 PMs; Pontos de Vida Extras, Tenaz; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água, grama).

#133 Eevee

Tipo: Normal

Com uma genética instável, esconde muitas evoluções possíveis. Estudos atuais demonstram que pode evoluir para até oito espécies diferentes de Pokémon.

F2, H1, R1, A2, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva, Prejudicar (F); Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (lutador).

Pokémon Bebês

Estes são os Pokémon recém nascidos. Eles também contam como Pokémon básicos mas, por sua fragilidade, são construídos com 2 pontos de personagem.

175 Togepi

Tipo: Fada

É considerado um símbolo de boa sorte. Ele usa as emoções positivas de compaixão e contentamento emanadas por pessoas e Pokémon como fonte de energia. Ao armazenar esses sentimentos dentro de sua casca, ele os compartilha com outros seres.

F0, H0, R2, A1, PdF1; 10 PVs, 10 PMs; Aparência Inofensiva, Metrônomo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (metal, venenoso).

#238 Smoochum

Tipo: Gelo/Psíquico

Seus lábios são seus principais órgãos sensoriais. Ela investiga tudo que encontra com beijos. Uma Pokémon muito ativa, corre bastante, mas também cai bastante. Sempre que possível, ela procurará seu reflexo para ter certeza que seu rosto não está sujo.

F0, H0, R1, A1, PdF1; 5 PVs, 15 PMs; Aparência Inofensiva, Paralisia, Pontos de Magia Extras; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, noturno).

#240 Magby

Tipo: Fogo

Seu sangue de magma circula por todo o corpo, criando uma temperatura corporal de mais de 600 graus. Brasas escapam de sua boca e nariz quando expira. O estado de saúde de Magby pode determinado observando essas brasas.

F0, H0, R1, A1, PdF2; 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água).

#438 Bonsly

Tipo: Pedra

Vive em áreas secas. Como seus arredores tendem a não ter vegetação, destaca-se visivelmente. Sempre parece estar chorando, pois expele o excesso de umidade de seu corpo a partir dos olhos. Este líquido é semelhante ao suor humano.

F2, H0, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva, Imitar; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água, lutador).

#440 Happiny

Tipo: Normal

Ela adora pedras brancas e arredondadas, carregando-as em sua bolsa na barriga. Como ainda é muito pequena para botar ovos, usa as pedras como substituto.

F0, H0, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 20 PMs; Aparência Inofensiva, Implemento (Cura Mágica), Pontos de Magia Extras; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (lutador).

Insígnias (continuação)

Insígnia Arco-Íris. Entregue pela líder Érika, especialista em Pokémon de grama da cidade de Celadon. Você considera H+1 para determinar seu nível de Obediência.

Insígnia Alma. Entregue pelo líder Koga, especialista em Pokémon venenosos da cidade de Fuchsia. Concede FD +3 para todos os seus Pokémon.

Insígnia Lama. Entregue pela líder Sabrina, especialista em Pokémon psíquicos da cidade de Saffron. Você considera H+1 para determinar seu nível de Obediência.

Insígnia Vulcão. Entregue pelo líder Blaine, especialista em Pokémon de fogo da ilha de Cinnabar. Concede FA+3 em todos os ataques com PdF de seus Pokémon.

Insígnia Terra. Entregue pelo líder Giovanni, especialista em Pokémon de terra da cidade de Viridian. Você considera H+1 para determinar seu nível de Obediência.

Outros tipos de benefícios que as insígnias podem oferecer são: bônus em FA ou FD para ataques de um tipo específico; acesso a itens mais difíceis de encontrar nos mercados (você passa a encontrar itens de cidades médias em cidades pequenas e assim por diante); acesso a áreas restritas (a própria Liga Pokémon é um exemplo, mas além dela existem outros estabelecimentos que só aceitam treinadores de um determinado nível); descontos na compra de itens — e outras vantagens que o mestre achar apropriadas.

Pokémon em Segunda Forma

Estes são Pokémon que já evoluíram uma vez, adotando uma forma mais poderosa. Por isso, eles são construídos com pelo menos 10 pontos de personagem.

#025 Pikachu

Tipo: Elétrico

Vive em florestas. Ele armazena eletricidade nas bolsas vermelhas em suas bochechas. Para verificar seus arredores, levanta a cauda. Às vezes ela é atingida por um raio nesta pose. Quando vários desses Pokémon se reúnem, sua eletricidade pode se acumular e causar tempestades elétricas.

F1, H2, R2, A1, PdF4; 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Ataque Especial (PdF; paralisante); Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (terra).

#195 Quagsire

Tipo: Água/Terra

É lerdo e despreocupado. Quando está nadando, sempre bate a cabeça dura em cascos de barcos. Vive em leitos de rios, esperando que suas presas entrem por acidente em sua boca. Como é muito paradão, não fica com muita fome.

F2, H1, R5, A3, PdF2; 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (fogo, venenoso), Implemento (Terremoto; 2 pontos), Imunidade (elétrico), Mudança de Clima (chuva); Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (grama).

#197 Umbreon

Tipo: Noturno

Umbreon evolui após exposição à luz da lua. Com sua pelagem preta, ele se mistura na escuridão, espreitando em silêncio à procura de presas. Mesmo na escuridão total, seus grandes olhos podem identificar sua presa claramente. No momento em que se agita, os anéis em seu corpo brilham levemente.

F2, H2, R4, A4, PdF0; 30 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (fantasma, noturno), Confusão, Pontos de Vida Extras, Prejudicar (H, A); Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fada, inseto, lutador).

#375 Metang

Tipo: Metal/Psíquico

É formado pela união de dois Beldum. Ao ligar magneticamente seus cérebros, esse Pokémon gera um forte poder psicocinético. Seu corpo de aço não será arranhado se colidir com um jato. Para voar em alta velocidade pelos céus, gira os braços para trás.

F2, H1, R4, A4, PdF1; 40 PVs, 20 PMs; Confusão, Pontos de Vida Extras ×2, Resistência à Magia, Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, noturno).

#448 Lucario

Tipo: Lutador/Metal

É capaz de detectar auras, podendo ler pensamentos e prever os movimentos inimigos. Também pode concentrar sua energia mental para fortalecer seus golpes. Se descobre coisas que preferiria não saber, fica estressado facilmente.

F3, H2, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (dragão, pedra), Ataque Especial (F; poderoso), Implemento (Aumento de Dano), Imunidade (venenoso), Telepatia; Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, psíquico, terra, voador).

#571 Zoroark

Tipo: Noturno

Mantém a segurança de sua matilha enganando seus adversários com ilusões. Como cada um pode afetar um grande grupo de pessoas simultaneamente, eles protegem suas tocas com imensas miragens.

F1, H2, R2, A1, PdF1; 10 PVs, 60 PMs; Implemento (Ilusão Total; 3 pontos), Imunidade (psíquico) Pontos de Magia Extras ×5; Modelo Especial, Vulnerabilidade (inseto, lutador).

#700 Sylveon

Tipo: Fada

De suas antenas parecidas com fitas, ele emite uma aura de tranquilidade. Também envolve-as ao redor do braço de seu amado treinador ao caminhar com ele. Esse toque permite que o Sylveon leia os sentimentos de seu treinador. Ao entrar em batalha, ele atacará sem medo Pokémon do tipo dragão muitas vezes maiores que ele.

F0, H2, R4, A3, PdF1; 40 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (inseto, lutador, noturno), Imunidade (dragão), Pontos de Vida Extras ×2; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (metal, venenoso).

Pokémon em Terceira Forma

Estes são os Pokémon que já alcançaram o estágio final de evolução. São ainda mais poderosos que os anteriores, sendo construídos com no mínimo 15 pontos.

#006 Charizard

Tipo: Fogo/Voador

Ao expelir uma rajada de fogo superquente, a chama vermelha na ponta da cauda queima mais intensamente.

Voa pelos céus a até 1.500m de altura em busca de oponentes poderosos. Ele cospe fogo com um calor tão intenso que derrete qualquer coisa. No entanto, ele nunca faz isso contra oponentes mais fracos que ele mesmo. A chama vermelha em sua cauda brilha mais intensamente quanto mais quente seu sopro.

F3, H2, R3, A2, PdF6; 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (PdF; perigoso, poderoso), Armadura Extra (fada, fogo), Imunidade (terra), Queimar, Tiro Carregável, Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água, elétrico, pedra).

#068 Machamp

Tipo: Lutador

Com seus quatro braços musculosos, pode atacar e se defender simultaneamente em velocidade ofuscante. Diz-se que dominou todas as artes marciais do mundo. Também pode levantar cargas pesadas com facilidade, até mesmo caminhões! Mas seus dedos são desajeitados para trabalho delicado.

F6, H2, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (pedra), Ataque Especial (F; poderoso), Ataque Múltiplo, Membros Extras ×2; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fada, psíquico, voador).

#094 Gengar

Tipo: Fantasma/Venenoso

Sob a luz da lua cheia, este Pokémon se esconde nas sombras das pessoas, absorvendo seu calor. Esse frio faz suas vítimas tremerem. Ele se deleita com seus sustos. Em todo o mundo, contam-se histórias sobre como Gengar fará uma visita à crianças desobedientes.

F1, H3, R3, A2, PdF3; 15 PVs, 35 PMs; Armadura Extra (inseto, venenoso), Confusão, Implemento (Sono), Implemento (Roubo de Magia), Imunidade (lutador, normal), Pontos de Magia Extras ×2; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (noturno).

#181 Ampharos

Tipo: Elétrico

A ponta de sua cauda brilha e pode ser vista de longe. Quando escurece, ela libera tanta luz que pode ser vista de longe na superfície do oceano, e até mesmo do espaço, atuando como um farol para pessoas perdidas. Os povos antigos usavam essa luz para enviar sinais e se comunicar a longas distâncias.

F0, H1, R5, A3, PdF5; 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (metal, voador), Ataque Especial (PdF; paralisante), Confusão, Implemento (Enxame de Trovões), Toque de Energia; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (terra).

#267 Beautifly

Tipo: Inseto/Voador

Suas asas com padrões vibrantes são muito chamativas. Suga o néctar das flores com sua língua comprida e afiada que pode se enrolar. Tem uma natureza agressiva, apesar de sua aparência. Sua comida favorita é o doce pólen das flores.

F0, H2, R2, A2, PdF4; 10 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (grama, lutador), Ataque Especial (PdF; preciso), Imunidade (terra), Pontos de Magia Extras, Prejudicar (A), Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, pedra).

#445 Garchomp

Tipo: Dragão/Terra

Pode voar a velocidades que rivalizam com aviões a jato. Ele mergulha em bandos de Pokémon de aves e engole todo o rebanho inteiro. As protuberâncias em sua cabeça servem como sensores que pode até detectar presas distantes. Suas finas escamas não apenas reduzem a resistência do vento, mas também causam dano a qualquer oponente que o ataquem.

F4, H3, R4, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (fogo, pedra, venenoso), Ataque Especial (F; I), Ataque Múltiplo, Imunidade (elétrico), Mudança de Clima (tempestade de areia), Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (dragão, fada, gelo).

#658 Greninja

Tipo: Água/Noturno

Aparece e desaparece com a graça de um ninja. Ele tonteia com seus inimigos usando movimentos rápidos, enquanto os corta com shuriken feitas de água sólida, que podem cortar até metal. Sua boca fica escondida por sua longa língua rosada, que envolve o pescoço de Greninja como um cachecol.

F2, H3, R3, A3, PdF4; 15 PVs, 25 PMs; Aceleração, Armadura Extra (água, fantasma, fogo), Ataque Cumulativo, Ataque Especial (PdF), Imunidade (psíquico), Paralisia, Pontos de Magia Extras, Prejudicar (H); Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, fada, grama, inseto, lutador).

#724 Decidueye

Tipo: Grama/Fantasma

Dispara flechas que podem perfurar pedregulhos a distâncias de mais de cem metros. É capaz de encaixar e disparar uma flecha contra um inimigo em um décimo de segundo, então suas batalhas são decididas em um piscar de olhos. Embora tranquilo e cauteloso, entra em pânico quando é pego de surpresa.

F1, H2, R4, A3, PdF4; 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (água, elétrico, terra), Imunidade (lutador, normal), Prejudicar (F), Tipo Extra (voador), Tiro Carregável, Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fantasma, fogo, gelo, noturno, voador).

#784 Kommo-o

Tipo: Dragão/Lutador

Ele batalha valentemente com seus punhos blindados com rígidas escamas de aço, usadas para ataque e defesa. No passado, eram processadas e usadas para fabricar armas e itens. Quando percebe a presença de inimigos, ele os ameaça tilintando as escamas na cauda. Os mais fracos fogem em pânico.

F3, H2, R3, A5, PdF1; 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (água, elétrico, fogo, grama, inseto, noturno, pedra), Ataque Especial (F; paralisante), Prejudicar (A); Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (dragão, fada, psíquico, voador).

Pokémon Lendários

Criaturas míticas, que vivem em lugares remotos e são relatados pelas lendas. Estes Pokémon têm pelo menos 25 pontos e estão em escala Sugoi ou maior.

#150 Mewtwo

Tipo: Psíquico

Criado por cientistas de Kanto depois de anos de experimentos horríveis de engenharia genética, recombinando os genes de Mew.

Em seus planos impiedosos, falharam em dar a Mewtwo um coração compassivo. Talvez por isso, é dito que tem o coração mais selvagem entre os Pokémon, pensando apenas em lutar e derrotar seus inimigos.

F3, H4, R5, A4, PdF8; 25 PVs, 45 PMs; Aceleração, Armadura Extra (lutador, psíquico), Confusão, Deflexão, Desativar, Energia Extra II, Genialidade, Pontos de Magia Extras ×2, Prejudicar (A), Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Audição aguçada, infravisão, ver o invisível), Telepatia, Tiro Múltiplo, Voo; Modelo Especial, Vulnerabilidade (fantasma, noturno).

#378 Regice

Tipo: Gelo

Um dos três titãs lendários de Hoenn, diz-se que dormiu em uma geleira por milhares de anos. Seu corpo é feito de gelo da Era do Gelo e não pode ser derretido, nem mesmo pelo magma. Coisas e criaturas congelam com a mera proximidade com este Pokémon, que controla correntes de ar frio a –200° C.

F2, H2, R6, A9, PdF4; 30 PVs, 30 PMs; Armadura Extra (gelo), Ataque Especial (PdF; I; paralisante), Implemento (Explosão e Inferno de Gelo), Tipo Extra (elétrico, terra), Tiro Carregável; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo, lutador, metal, pedra).

#384 Rayquaza (escala Kiodai)

Tipo: Dragão/Voador

Dizem que Rayquaza viveu por centenas de milhões de anos na camada de ozônio, acima das nuvens, nunca descendo ao chão. Sua existência era completamente desconhecida porque vivia tão alto no céu, parecendo um meteoro. Alimenta-se de água e meteoroides, que lhe fornecem a energia necessária para mega-evoluir. Desce dos céus apenas para encerrar o conflito se Kyogre e Groudon lutam entre si.

F8, H4, R7, A3, PdF8; 55 PVs, 55 PMs; Aceleração, Armadura Extra (água, fogo, grama, inseto, lutador), Ataque Cumulativo, Ataque Especial (PdF; III; perigoso, poderoso), Energia Extra II, Implemento (Aumento de Dano), Imunidade (terra), Pontos de Vida Extras ×2, Pontos de Magia Extras ×2, Prejudicar (H, A), Tipo Extra (noturno, pedra), Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (dragão, fada, gelo, pedra).

#649 Genesect

Tipo: Inseto/Metal

Mais de 300 milhões de anos atrás, era temido como o mais forte dos caçadores.

Foi recriado e modificado pela Equipe Plasma, de Unova. Eles implantaram e criaram modificações para o canhão em suas costas.

F3, H4, R3, A4, PdF6; 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Armadura Extra (dragão, fada, gelo, grama, inseto, metal, normal, psíquico), Ataque Especial (PdF; perigoso, poderoso), Autodestruição, Imunidade (venenoso), Tenaz, Tipo Extra (água, elétrico, fogo, gelo), Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fogo).

#719 Diancie

Tipo: Pedra/Fada

Uma rara e súbita mutação de Carbink, seu corpo rosado e cintilante é considerado a visão mais adorável do mundo inteiro. Pode criar instantaneamente diamantes, comprimindo o carbono no ar em suas mãos, além de absorver luz de maneira perfeita, emitindo um brilho único. Segundo as lendas, ela pode proteger seus companheiros contra acidentes e doenças.

F4, H2, R3, A10, PdF4; 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (fogo, inseto, normal, noturno, voador), Ataque Especial (F; II; perigoso, perto da morte, poderoso), Deflexão, Imunidade (dragão), Implemento (Aumento de Dano e Proteção Mágica Superior), Resistência à Magia, Tipo Extra (psíquico); Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água, grama, metal, terra).

Kits de Personagem

Kits são uma opção para os jogadores que não existe no *Manual 3D&T Alpha*. Eles podem ser descritos como um tipo de profissão do personagem, embora não estejam necessariamente ligados a um trabalho. Para ter seu primeiro kit, você não precisa gastar pontos — basta cumprir as exigências indicadas e você poderá adquiri-lo, escolhendo livremente um de seus poderes. Cada novo poder do kit pode ser comprado por 1 ponto.

Você pode ter mais de um kit. Contudo, apenas o primeiro será gratuito: cada novo kit custa 1 ponto de personagem cumulativo. Assim, você não paga pelo primeiro kit, mas gasta 1 ponto pelo segundo, 2 pontos pelo terceiro, e assim por diante. Note que você também precisa cumprir as exigências de *todos* os kits. Sempre que adquire um novo kit, você pode escolher um de seus poderes gratuitamente, e comprar os demais por 1 ponto cada.

A seguir, apresentamos algumas opções de kits específicos para o universo de *Pokémon*. Você pode encontrar outros kits, que podem ser adaptados para se adequar ao mundo dos monstrinhos, no ***Manual do Aventureiro de Megacity*** e no ***Manual do Aventureiro Alpha***. Todos os kits a seguir são restritos apenas a humanos.

Líder de Ginásio

Exigências: Arena (seu ginásio), Boa (ou Má) Fama, Especialista.

O líder é um treinador profissional, encarregado de um ginásio da liga Pokémon a qual pertence. São especializados em um tipo Pokémon, e costumam atuar como tutores para outros treinadores, em especial aqueles que treinam em seu ginásio.

Além disso, também compete aos líderes de ginásio guiar treinadores que buscam chegar à Liga Pokémon. Ao aprovar um treinador, o líder o condecora com uma insígnia. A avaliação pode não ser apenas em batalha (como ocorre com Erika, no anime) e mesmo um líder derrotado pode ter motivos para não aprovar um desafiante (como ocorre com Clair, nos games).

Analisar. Você pode gastar um turno para analisar um Pokémon do oponente. Se fizer isso, descobre todas as suas características, vantagens e desvantagens. Este poder não consome PMs.

Movimento Surpresa. Uma vez por combate, cada um de seus Pokémon pode usar a vantagem Ataque Especial mesmo que não a possua. Caso ele tenha a vantagem, pode adicionar um poder (como amplo ou paralisante, por exemplo) à sua escolha *ou* um nível de progressão, pagando o custo normal em PMs.

Último Fôlego. Uma vez por batalha, quando o último Pokémon de sua equipe estiver Perto da Morte, você pode gastar uma ação para fazer com que ele recupere 50 PVs e faça um teste de R: se for bem-sucedido, ele também se recupera de qualquer condição adversa (como paralisado ou envenenado, por exemplo).

Membro de Equipe

Exigências: Patrono (equipe); Código de Honra ou Devoção (de acordo com a equipe).

Muitas são as organizações independentes no mundo de *Pokémon*, criadas com os mais variados fins envolvendo os monstrinhos de bolso. Algumas delas são inescrupulosas e enxergam os Pokémon como nada mais que ferramentas; outras cometem crimes com certeza de que estão fazendo um bem maior, enquanto podem existir aquelas que de fato se propõem a fazer o bem e promover a paz entre humanos e Pokémon.

Invariavelmente, equipes são formadas em torno de uma figura de liderança que exerce uma influência cativante sobre seus subordinados. Mesmo entre organizações malignas, membros de equipes respeitam sua hierarquia e código mais do que tudo, levando os objetivos do grupo antes de suas metas pessoais.

Despistar. Poucos são tão hábeis em desaparecer da vista quanto você. Você pode gastar 1 PM para ser bem-sucedido em seu teste de fuga (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 72) e não sofrer com a perda de Pontos de Experiência.

Obediência Eficaz. Você prefere seguir ordens do que pensar por si só, recebendo H+2 em qualquer teste para cumprir as ordens de um membro de sua equipe que esteja acima de você na hierarquia.

Prepare-se para a Encrenca! Você pode abrir mão de suas ações e movimentos no primeiro turno de uma batalha, para fazer uma entrada espalhafatosa com um de seus Pokémon. Se conseguir fazer isso sem que ele receba dano (ele pode se defender, jogando FD normalmente), ele recebe +2 em todos os testes, incluindo FA e FD, até o fim da batalha.

Pesquisador Pokémon

Exigências: Animais ou Ciência.

Pesquisadores são pessoas que dedicam suas vidas a observar e estudar as vidas dos Pokémon de forma científica. Especializados nas mais diversas áreas de conhecimento, há pesquisadores que trabalham com a clonagem de fósseis, que estudam aspectos específicos da biologia Pokémon (como seu processo evolutivo ou reprodutor), outros que estudam investigam lendas e mistérios envolvendo os monstrinhos de bolso e aqueles que se dedicam a desenvolver tecnologia Pokémon, entre muitos outros.

Em cada região há um ou dois grandes pesquisadores, que além de encabeçar equipes de outros cientistas com curiosidade pela mesma área, também são responsáveis por orientar treinadores iniciantes, lhes dando suas pokéagendas e seus primeiros Pokémon.

Conhecimento Vasto. Quando falha em um teste de perícia, você pode gastar 2 PMs para fazer um segundo teste. Se falhar, não pode usar este poder novamente para o mesmo teste.

Equipamentos. Você carrega vários itens que ajudam os Pokémon ao seu redor. Uma vez por sessão, você pode gastar um movimento para encontrar algo que pode lhe ajudar. O item que você encontra depende da rolagem de 1d: 1) Éter; 2) Cura Completa; 3) Super Poção; 4) Impulso X; 5) Boneca Pokémon; 6) Pó Energético.

Orientação. Você sabe motivar os outros a fazer o seu melhor. Você pode gastar 2 PMs e um movimento por turno para orientar um alvo (humano ou Pokémon), que recebe +2 em todos os seus testes, incluindo FA e FD, enquanto você o continuar motivando. Você pode orientar um alvo por vez.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
Quer estender nosso poder às estrelas

TIAGO RIBEIRO "ORIEBIR"
Está decolando na velocidade da luz

ESPECIAL CCXP

Equipe da Jambô trabalhando arduamente no evento, para impedir os planos maléficos de Crânio Negro

CCXP2018

CONFIRA AS NOSSAS FOTOS DO MAIOR EVENTO NERD DO ANO!

ESPECIAL CCXP

A CCXP — Comic Con Experience — é o maior evento de cultura pop do mundo. Ele ocorre anualmente, sempre em São Paulo, no final do ano. A edição de 2018 ocorreu nos dias 6 a 9 de dezembro e, com 262 mil visitantes, quebrou todos os recordes!

A equipe da *Dragão Brasil* esteve no evento, no já tradicional castelinho da Jambô. Para mostrar um pouco do que rolou lá, separamos as fotos a seguir, por **J. M. Trevisan** e **Karen Soarele**!

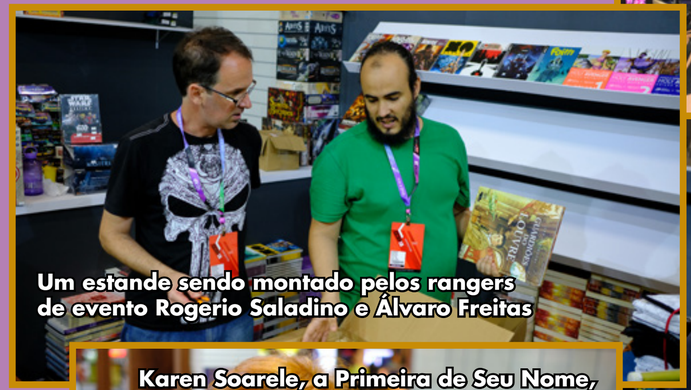
Corredores vazios antes do evento abrir...

...E corredores cheios após a abertura!

Crânio Negro: ameaçador!

Laessalya, a Flecha de Fogo... ou não?

Caldela, um escritor sério e garboso (quando não está rolando "1s" na Guilda do Macaco)

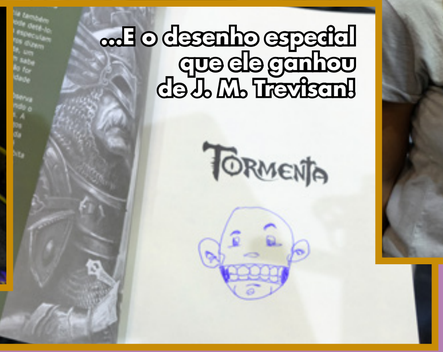


Um estande sendo montado pelos rangers de evento Rogerio Saladino e Álvaro Freitas

Karen Soarele, a Primeira de Seu Nome, Portadora do Canivete Mágico e Abridora de Caixas

O primeiro comprador de *A Flecha de Fogo*...

A CCXP é cheia de crossovers: aqui, *Witcher* encontra *Tormenta*



...E o desenho especial que ele ganhou de J. M. Trevisan!

Karen Soarele e Guilherme Dei Svaldi (no meio) recebem as visitas ilustres de Carolina Munhóz e Raphael Draccon!

ESPECIAL CCXP

Castelinho lotado!

Gwen, a clériga de Tanna-Toh, convertendo uma criancinha para *Tormenta*

Enéias Tavares, mestre do steampunk nacional e convidado da *Dragão Brasil* neste mês!

Clériga de Tanna-Toh e a Deusa da Noite

Equipe se preparando para o painel oficial de RPG do evento...

...no Auditório Prime, na hora do painel...

Todo mundo quer autógrafo em seu *A Flecha de Fogo*

...Interagindo com a plateia!

Guilherme Dei Svaldi ataca Leonel Caldela, mas não contava com a blindagem fornecida pelo *Flecha de Fogo*!

Com uma Dora Milaje não dá pra brincar!

Leonel Caldela, Affonso Solano e Marcelo Cassaro: até a próxima CCXP!

QUELLONS

O povo-tartaruga dos *Reinos de Moreania* para *Tormenta RPG*

Apresentados na edição 7 da antiga revista *DragonSlayer*, este povo-tartaruga existe na ilha viva Tamagrah e outros pontos da Ilha Nobre. Com a novíssima edição dos *Reinos de Moreania*, alguns leitores sentiram sua falta. Pois aqui estão eles, agora atualizados para *Tormenta RPG* e... quem você acha que engana? Você quer MUITO combar... aham, combinar os quellon com a classe ninja de *Império de Jade!*

A raça humanoide dos quellons é uma mistura de homens e tartarugas marinhas. Tais como as tartarugas, têm sentidos extremamente desenvolvidos. Além disso, contam com uma impressionante capacidade de orientação; mesmo dispersos nos oceanos, sabem o momento e o local de reunir-se para a reprodução.

Há teorias de que os quellons surgiram da vontade de Tamagrah, a Ilha Viva. Hoje, nascem por reprodução natural — as fêmeas enterram seus ovos nas praias, deixando os filhotes à própria sorte. Também existem aqueles que pertenciam a outras raças, mas foram transformados através do ritual dos Monges Quellon.

Personalidade. Criaturas extremamente independentes, que desde o nascimento contam apenas com eles mesmos, quellons são uma raça orgulhosa e até egoísta. São reclusos, evitando contato com outros seres. No entanto, quando perturbados, podem demonstrar a força de seus punhos e a dureza de suas carapaças. Portanto, a menos que um quellon venha falar com você, é melhor deixá-lo sossegado em seu canto!

Desde que não provocados, quellons são geralmente tranquilos e centrados, pouco interessados nos assuntos de outros povos, vivendo dispersos e isolados. Reúnem apenas na época do acasalamento, buscando um(a) parceiro(a) para dar continuidade à raça. Por jamais receber qualquer atenção dos pais, são egocêntricos e orgulhosos de sua autossuficiência. Mas os quellons transformados são diferentes: como pertenciam a outra raça, vivem em grupo e formam a ordem dos Monges Quellon.

Descrição Física. Quellons têm baixa estatura (de 1,20 a 1,60m), são corpulentos (pesam de 80 a 120kg) e blindados por forte carapaça (nas costas) e plastrão (no ventre). Exceto por estas características, têm aparência muito variada, praticamente não existindo dois quellons iguais ou mesmo parecidos. A pele rugosa assume muitos tons de cinza, amarelo e verde, em manchas e padrões únicos. Carapaça e plastrão também trazem formatos e desenhos diferentes em cada indivíduo. Não parece existir diferença visível entre macho e fêmea, mas estas tendem a ser maiores e mais pesadas.

Tendência. Quellons são completamente Neutros por princípio. Eventualmente são Bondosos ou Malignos, mas quase nunca serão Leais ou Caóticos.

Relações. Como já mencionado, quellons apreciam a solidão e evitam contato com outros povos — evitam até uns aos outros, exceto para reprodução. Nas raras vezes em que se juntam com outros seres, pode ser despertado o prazer da amizade, companhia ou até amor. Nesses casos, o quellon se adaptará às novas emoções como a compaixão e prevenção.

Terras dos Quellons. Apesar de viverem dispersos pelo mundo, alguns lugares concentram uma quantidade significativa de seres desta raça. A ilha viva Tamagrah é um desses locais — lá, existem quellons de nascença e transformados. Uma espécie de sociedade é mantida, mas não existem leis ou regras, somente um convívio neutro e pacífico.

Religião. Nos Reinos de Moreania, quase todos os quellons veneram Tamagrah. Uns poucos inclinam-se à Dama Altiva ou ao Indomável. Quando fazem contato com outras religiões, podem acabar devotados a deuses neutros ligados aos mares e oceanos.

Nomes. Quellons têm seu próprio idioma, quase nunca apreendendo qualquer outro; a língua quellon é de um falar lento e cantado, quase como os gritos de baleias. Desgarrados desde o nascimento, não recebem nomes, nem se incomodam em inventar algum. Acabam recebendo nomes apenas quando fazem contato com outras raças.

Aventuras. A maioria dos quellons não se aventura, apenas faz o necessário para sua sobrevivência. Mas há aqueles que, desviando-se do comportamento padrão, aca-

bam interessados em desafios, tesouros e até fama. Para esses, a solidão não é interessante. Deste modo, quebram o *status quo* e saem em busca de amizades e divertimento.

Habilidades de Raça

• **Con +4, Sab +2, Car –2.** Quellons são resistentes e focados, mas seu isolamento torna-os socialmente desajeitados. Em Império de Jade, quellons têm modificador de Honra +0.

• **Carapaça.** Por sua pele rígida e carapaça, um quellon recebe CA+4 e não pode ser flanqueado. Além disso, quando deitado, rastejando ou sendo atacado na água por adversários em terra, recebe cobertura (CA+4, para um total de CA+8).

• **Aquático.** +4 em testes de Atletismo para natação. Além disso, um quellon pode prender a respiração por (mod. Con x 10 minutos, mínimo 10 minutos).

• **Metabolismo Lento.** +4 em testes de Furtividade e Sobrevivência. Quellons comem pouco e podem se mover devagar, ou manter-se imóveis por longos períodos, tornando difícil percebê-los — especialmente em ambientes naturais.

• **Afinidade com Armas.** Um quellon sabe usar todas as armas de monge, mesmo quando não pertence a esta classe.

• **Disforme.** Por sua grande carapaça, um quellon não pode usar armaduras de nenhum tipo, exceto de qualidade de obra-prima (feitas sob medida), mágicas ou adquiridas através de talentos ou habilidades de classe. Ele ainda pode usar armas normalmente.

• **Sentidos Aguçados.** +4 em testes de Percepção. Além disso, um quellon detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m (mas não sua direção e localização).

• **Visão na Penumbra.** Um quellon ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Quellons podem ver duas vezes mais longe em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas ou tochas.

Novos Talentos

A seguir estão dois novos talentos específicos para membros da raça quellon.

Anfíbio

Sua afinidade com a água é ainda maior.

Pré-requisitos: quellon, Con 13.

Benefícios: você adquire deslocamento de natação igual a seu deslocamento em terra. Você também pode manter-se embaixo d'água por um número de horas igual a seu modificador de Constituição (mínimo 1 hora).

Carapaça Aprimorada

Você consegue retrair a cabeça e membros para dentro do casco, evitando ataques certeiros contra suas partes vulneráveis.

Pré-requisito: quellon.

Benefícios: você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Especial: este efeito é cumulativo com outros que protegem contra acertos críticos.

ÁLVARO FREITAS, sob texto original de MARCELO WENDEL e PALADINO

Um dos lançamentos da Jambô para a CCXP 2018, *Reinos de Moreania* traz a descrição completa da Ilha Nobre, cenário que pode ser usado como mundo de campanha independente ou como complemento de Arton, além de novas regras e monstros. O lançamento já está disponível no site da editora.

DOIS MUNDOS À BEIRA DE UM CONFLITO. UM PLANETA MORTO.
UM SEGREDO QUE MUDARÁ UM IMPÉRIO ESPACIAL PARA SEMPRE.

DISPONÍVEL EM VERSÃO FÍSICA E DIGITAL!

JAMBÔ

NERDIZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da *Dragão Brasil* tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton.

A *Anteriormente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no ***canal da Jambô no YouTube***.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

Introdução

De um lado, Hermann Von Krauser, o autointitulado General Máximo. Filho de aristocratas yudenianos, desde a juventude se dedicou ao estudo da guerra e das artes de combate. Ostenta em seu rosto o peso de muitos anos, ao longo dos quais treinou tropas, venceu batalhas, esmagou rebeliões.

Manipulando as frustrações dos nobres de Yuden (e assassinando aqueles que não se deixaram manipular), organizou um golpe e tomou controle dos batalhões do Exército com uma Nação, unindo o povo sob uma ideologia de superioridade e extermínio racial — o Purismo. Orquestrou a armadilha onde capturou a Rainha Shivara e declarou guerra ao Reinado, tornando-se assim um dos vilões mais odiados de Arton.

Disciplinado, severo, arbitrário. Nunca hesitou em usar força e brutalidade para trucidar seus inimigos. Para atingir seus objetivos, quaisquer meios eram válidos.

Do outro lado, Kadeen, o menino mágico. Descendente de gênios, sempre acreditou que tudo na vida é mágico e deslumbrante. Viaja o mundo como bardo para relatar aos outros as maravilhas que vê.

Ingressou na Guilda do Macaco, o grupo de aventureiros acidentais que desvendou conspirações yudenianas e ajudou o reino de Svalas a se tornar independente.

Livre, festivo, benevolente. Amava estar na companhia dos outros e, mesmo quando se envolveu na guerra contra os puristas, suas canções continuaram alegres.

Após uma série de conquistas da Guilda, a esperança estava acesa dentro dos corações de Kadeen e de seus amigos. Logo depois da primeira vitória dos cavaleiros de Bielefeld contra um arsenal purista, a Guilda conseguiu alcançar a tenda de comando do General Máximo, enquanto acontecia a batalha decisiva. Finalmente confrontariam o vilão.

Tudo corria bem.

Kadeen não sabia, mas naquele dia, iria morrer.

Episódio 59 — Será o Fim?

Antes. Os outros membros da Guilda do Macaco haviam mostrado que a vontade dos deuses estava ao seu lado. Conde Lothar Algherulff agora ostentava o braço metálico do falecido herói Arkam. Klunc, o Mago, havia sido invadido por fúria primordial e revertido a sua forma bárbara. O pirata Nargom provara ser guerreiro tão hábil quanto os outros, armado com pistolas mágicas e tendo há algum tempo derrotado seu nêmese — o assassino Espinha — num combate singular. Quando a Guilda chegou ao quartel-general do inimigo, agiu sem pressa. Explorou a estrutura. Parecia uma simples tenda do lado de fora, mas era mágica, e muito maior por dentro.

Numa masmorra onde as paredes estavam tomadas de líquido gosmento, derrotaram guardas e então encontraram um prisioneiro. Era o Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada, o comandante do exército real de Deheon. Outros prisioneiros foram libertados e curados, e enviados para explorar o restante da estrutura. A Guilda estava sedenta de vitória. Partiu em direção ao centro do palácio planar, para encontrar e derrotar o General Máximo.

Em uma pequena capela purista, com as estátuas dos deuses Keenn e Valkaria, Lothar parou para rezar. Orou para a Deusa da Humanidade e da Ambição:

— Eu sei que você é melhor que isso deusa. Sei que está sendo manipulada por eles. Se for realmente a deusa da ambição, então irá tirar sua bênçãos desses homens porque não existe nada mais covarde e menos ambicioso do que querer acabar com tudo. E se não quiser fazer isso, vá pro inferno!

O conde não previu as consequências de seu ato.

A batalha contra Von Krauser

Os heróis da Guilda do Macaco irromperam por um vasto salão comunal, tomado de oficiais, soldados de elite e guerreiros veteranos. Atacaram os inimigos com tudo o que tinham, golpes devastadores, embora nenhum golpe tenha sido mais devastador do que aqueles desferidos por Klunc, o Bárbaro.

A Guilda continuou avançando pelo salão. Até que, com uma ordem, saindo de trás da enorme mesa onde descansava seu mapa mágico, surgiu o General Máximo em pessoa. Von Krauser reconheceu a Guilda de seu encontro anterior, durante a captura de Shivara. Apesar de não ter previsto a chegada dos heróis, não pareceu incomodado. Ordenou que a Guilda abaixasse suas armas e discutisse a rendição do reino de Deheon.

Conde Lothar não se acovardou. Graças ao conselho de Kadeen, que sussurrou as palavras certas ao seu ouvido, humilhou o General Máximo com uma bravata. Lembrou a Von Krauser, diante de seus soldados, que não era reconhecido nem como governante nem como liderança militar pelo Reinado. Que aos olhos frios da lei de Khalmyr, era apenas um bandido com uma quadrilha numerosa. E então, Lothar ordenou que o vilão se ajoelhasse diante dele.

Von Krauser não deu sinais de ter se ofendido. Na verdade, apenas estreitou os olhos, o gesto teatral de quem detém o olhar sobre outra coisa. De dentro das vestes, retirou a pistola negra de cano longo.

— Posso falar com você Conde Lothar — disse Von Krauser —, mas a presença da criatura ao seu lado me importuna.

Com um tiro certeiro o General Máximo atingiu Kadeen na cabeça. O poder do projétil disparado fez com que o crânio do menino mágico explodisse. Seu corpo caiu inerte ao chão.

Os momentos que se seguiram foram de dor. Fúria. Confusão.

Lothar atacou montado em seu cavalo Trebuchet, mas Krauser defendeu a maioria dos ataques. Parecia prever os movimentos de sua postura de combate. Logo Klunc se juntou a Lothar, enquanto Nargom acabava de lidar com outros oponentes. Nenhum dos dois aventureiros tomando a frente da batalha conhecia os reais poderes do general. Com palavras calculadas, ele manipulou as mentes de Lothar e Klunc, fazendo com que atacassem um ao outro. Guiado pela gravidade da situação, Lothar resistiu à técnica de dominação mental.

Klunc não.

Tomado de fúria cega, o bárbaro descreveu um golpe letal contra o amigo. Os deuses, contudo, não quiseram que mais um herói fosse ceifado nesse dia funesto e, graças à intervenção de Valkaria, Lothar foi salvo. Não sem custo. O conde pagou por sua ofensa à deusa de maneira cruel. Arremessado para trás por sua montaria, o golpe foi direcionado para o cavalo Trebuchet, que foi partido ao meio.

Klunc ainda tentou lutar sozinho, mas os golpes lentos do bárbaro foram vencidos pela técnica superior de Von Krauser. Com um de seus amigos mortos e outros dois vencidos, Nargom sabia que não tinha opção.

O pirata fez o que sabia fazer de melhor. Num salto ágil voou sobre a mesa, roubou o mapa mágico do vilão.

E então fugiu.

A Guilda do Macaco volta em janeiro de 2019! Fique atento!

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adrianna Alberti
Adriano Cleber Tume
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Garcia
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Guerra
André Barth
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
Andre Russo Moreira
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei Gabriel Correa
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Ariel Juarez
Aristolfo Luiz
Arthur De Andrade Arend
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Ayslan Melo
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Alves De Souza
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Sakai Costa
Bruno Stoy Locatelli
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Caio Vinícius
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Cássio Fellipe Lima Ferreira
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christopher Pavan
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleiton Chaves

Cristiane Weber
Cristiano Lopes De Freitas
Dalton Souza
Dan Cruz
Daniel Andrade
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bittencourt
Daniel Poleti
Daniel Sales De Carvalho Erlich
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Daxiomar Dill
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Barboza
Diego Goncalves
Diego Machado Monnerat
Diego Meneses
Diego Niles
Diego Torralbo
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas D Correa
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Edinho Gouvea
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Hanuman
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enzo Scarpatti
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Souza Miguel
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fábio Dutra Leite
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Felipe Côrtes
Felipe Dutra De Carvalho
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Oliveira
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Ferreira
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Carbonelli Do Couto
Gabriel De Assis Maria Pedro
Gabriel Felipe
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Prata
Guilherme Rogerio Barbosa
Guilherme Sassaki
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Teixeira
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Castro
Henrique Rangel
Henrique Rodrigues
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Igor Matheus
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Manoel Pereira
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jose Barbosa Santiago Junior
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Augusto Gonzaga
Lucas Barbosa Lins
Lucas Koga Genovez
Lucas Linki
Lucas Paganine
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme
Luiz Otávio Gouvêa

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Nola
Marcelo Oho
Marcelo Pereira Dos Santos Marinho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Túlio Gláucia Freire
Marcos Henrique
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcus Schubert
Maria Luciana Lima
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Amilton De Souza
Matheus Hobit
Matheus Panda
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Nicholas Ataide Minora
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odmir Fortes
Otávio Andrade
Patrick Zanon
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Vidal Cervi
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Da Rocha Figueiredo
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Germano Pereira
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Sangoi
Rafael Santana Krugel
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Rafael Thomaz
Raffael Lima
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renan Souza
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Guerra
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Seuraul
Shur Stephano
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade De Souza
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Mello
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinicius Druciak Regis
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Silva Chagas
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Viana Neves
Willyara Dos Santos Amorim
Wilson Barbosa Greenleaph
Yara Badia
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andresson Pn
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Artur Duduch
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Braz Dias
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Ribeiro
Bruno Soares
Bruno Vieira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Carlos Martins
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Charles Krüger
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Oliveira Da Silva
Cyan Lebleu
Dan De Paula
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Fernandes Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Daniel Ximenes
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Rodrigues Meurer Marques
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem

Enzo Venturieri
Erick Henrique
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Silva
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Dos Santos Antunes
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme De Lima
Guilherme Moura
Guilherme Spindola
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Hyusuke Hideki
Ícaro Lima Bulhões
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Casanova
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leo Aguiar
Léo Bruno
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Luan Arrais Pereira
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gabriel Gomes Dos Santos
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Aurélio De Carvalho Domingos
Marco Menezes
Marcos Coelho
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Midon Ribeiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Assis
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Maurício Bassanesi Borges
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Max Amadeus Ramos De Sousa
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Mike Zairos Pifano
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Omar Cheidde Chaim
Pablo Urpia
Paulo Ferreira
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Jorge Pimenta
Pedro Kranz Costa
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Garcia Morais
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael J Maciel
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Junior
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Stevan Nogueira
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Santos Dos Santos
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wicttor Picanço Rios
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
William Jonathan
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
ザイテス ウォーカー

Não satisfeitos em trazerem mais de trinta criaturinhas na matéria de *Pokémon*, Álvaro Freitas e Tiago Oriebir preparaaram mais doze monstros de bolso para vocês capturarem. Aproveitem!

#161 Sentret

Tipo: Normal

Um Pokémon muito cauteloso, costuma erguer-se sobre a cauda para ter uma visão melhor do entorno. Se avista um inimigo, grita para avisar os demais sentret.

F2, H1, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Aceleração; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (lutador).

#280 Ralts

Tipo: Psíquico/Fada

Ralts tem a capacidade de sentir as emoções das pessoas. Se seu treinador está de bom humor, ele fica alegre e age da mesma forma.

F0, H0, R1, A1, PdF3; 5 PVs, 15 PMs; Aparência Inofensiva, Confusão, Pontos de Magia Extras; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (metal).

#757 Salandit

Tipo: Venenoso/Fogo

Vulcões e locais escarpados são seu habitat. Ele queima fluidos corporais, criando um gás venenoso de cheiro adocicado, que atrai presas. Quando elas ficam desorientadas, ele ataca.

F1, H1, R2, A0, PdF3; 10 PVs, 10 PMs; Envenenar; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água, terra).

#715 Noivern

Tipo: Voador/Dragão

Voam em noites sem lua para atacar presas descuidadas. As ondas ultra-sônicas que emite de suas orelhas podem reduzir uma grande rocha em pedregulhos.

F1, H3, R3, A1, PdF2; 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Ataque Especial (PdF; preciso), Sentidos Especiais (audição e visão aguçadas, radar), Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fada, gelo).

#745 Lycanroc

Tipo: Pedra

Bem equipado com garras e presas, ele também usa as pedras afiadas em sua crina como armas. Se bem criado desde jovem, torna-se um parceiro confiável, que jamais trairá seu treinador.

F3, H2, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Armadura Extra (fogo, voador), Paralisia, Prejudicar (H, A); Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água, terra).

#750 Mudsdale

Tipo: Terra

Cospe uma lama que fornece proteção ao vento e chuva, de modo que as antigas casas eram frequentemente revestidas com ela. Seus pesados chutes cobertos de lama são seu melhor ataque, podendo reduzir um grande caminhão à sucata sem muito esforço.

F4, H1, R4, A3, PdF0; 30 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (F; poderoso), Armadura Extra (pedra, venenoso), Imunidade (elétrico), Pontos de Vida Extras; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (água, gelo, grama).

#473 Mamoswine

Tipo: Gelo/Terra

Suas impressionantes presas são feitas de gelo. A população deste Pokémon diminuiu quando a temperatura planetária aumentou, depois da Era do Gelo. Um espécime que remonta a 10.000 anos atrás foi encontrado congelado. Acordou muito espantado.

F6, H3, R5, A3, PdF0; 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (venenoso), Implemento (Terremoto; 2 pontos), Imunidade (elétrico), Mudança de Clima (granizo), Tenaz; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (grama, lutador, metal).

#151 Mew

Tipo: Psíquico

Tão raro que é tido como uma lenda por boa parte dos experts. Aparentemente, aparece apenas para as pessoas puras de coração que têm um forte desejo de vê-lo. Dizem que seu DNA contém o código genético de todos os Pokémon, então ele pode usar todo tipo de técnica.

F5, H5, R5, A5, PdF5; 25 PVs, 65 PMs; Aparência Inofensiva, Armadura Extra (lutador, psíquico), Ataque Especial (PdF; penetrante, perigoso), Confusão, Imitar, Implemento (Aumento de Dano e Proteção Mágica Superior), Invisibilidade, Metrônomo, Poder Oculto, Pontos de Magia Extras ×4, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (radar, ver o invisível, audição aguçada), Tipo Extra (noturno), Voo; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (fantasma, inseto, noturno).

#249 Lugia

Tipo: Psíquico/Voador

As asas de Lugia têm um poder devastador. Dizem que uma leve vibração delas pode destruir casas comuns; por isso ele teria escolhido viver escondido, no fundo do mar.

F4, H5, R8, A10, PdF4; 40 PVs, 40 PMs; Armadura Extra (grama, lutador, psíquico), Ataque Especial (PdF; III; poderoso), Energia Extra II, Implemento (Muralha de Energia), Imunidade (terra), Mudança de Clima (chuva), Resistência à Magia, Telepatia, Tipo Extra (água, dragão), Voo; Modelo Especial, Vulnerabilidade (elétrico, fantasma, gelo, noturno, pedra).

#483 Dialga (escala Kiodai)

Tipo: Metal/Dragão

Dialga aparece nos mitos de Sinnoh como uma antiga divindade. Dizem que ele pode controlar o tempo; e que o tempo só começou a se mover quando ele nasceu.

F9, H4, R8, A8, PdF10; 40 PVs, 70 PMs; Armadura Extra (água, elétrico, fogo, grama, inseto, metal, normal, pedra, psíquico, voador), Implemento (Mata-Dragão), Imunidade (venenoso), Pontos de Magia Extras ×3, Prejudicar (H), Tipo Extra (pedra, terra), Tiro Carregável; Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (lutador, terra).

#493 Arceus (escala Kami)

Tipo: Normal

De acordo com as lendas de Sinnoh, este Pokémon surgiu de um ovo em um lugar onde não havia nada, e moldou o universo com seus 1.000 braços.

F10, H10, R10, A10, PdF10; 50 PVs, 50 PMs; Aceleração, Área de Batalha, Ataque Múltiplo, Boa Fama, Energia Extra II, Implemento (Aumento de Dano e Brilho Explosivo), Imunidade (fantasma), Reflexão, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (todos), Magia Irresistível III, Telepatia, Tipo Extra (todos), Voo; Modelo Especial, Vulnerabilidade (lutador).

#785 Tapu Koko

Tipo: Elétrico/Fada

Esta divindade guardião da ilha de Melemele é temperamental, mas repleta de curiosidade. Ele invoca nuvens trovejantes e acumula raios dentro de seu corpo.

F6, H5, R3, A3, PdF4; 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Armadura Extra (elétrico, inseto, lutador, noturno, voador), Ataque Especial (PdF; paralisante), Imitar, Implemento (Proteção Mágica Superior), Imunidade (dragão), Prejudicar (A), Voo; Devoção (proteger a ilha de Melemele), Inculto, Modelo Especial, Vulnerabilidade (terra, venenoso).